MSX

83

mei / juni 1996

MCCM

MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE

Extra bij het diskabonnement

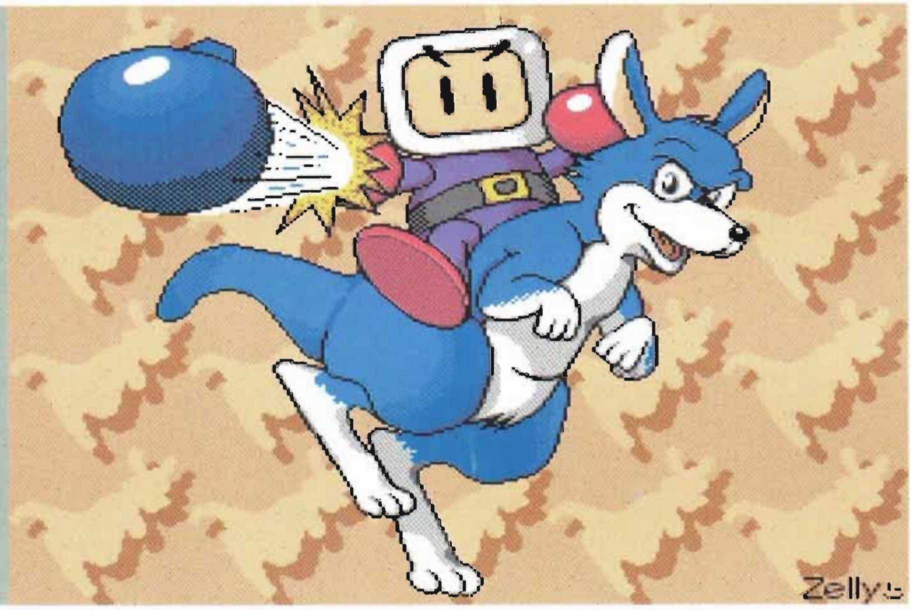
Lyra – grandioze demo

Swets demo

Bomberman promo

Heel veel ascii art

Japanse pd-disk





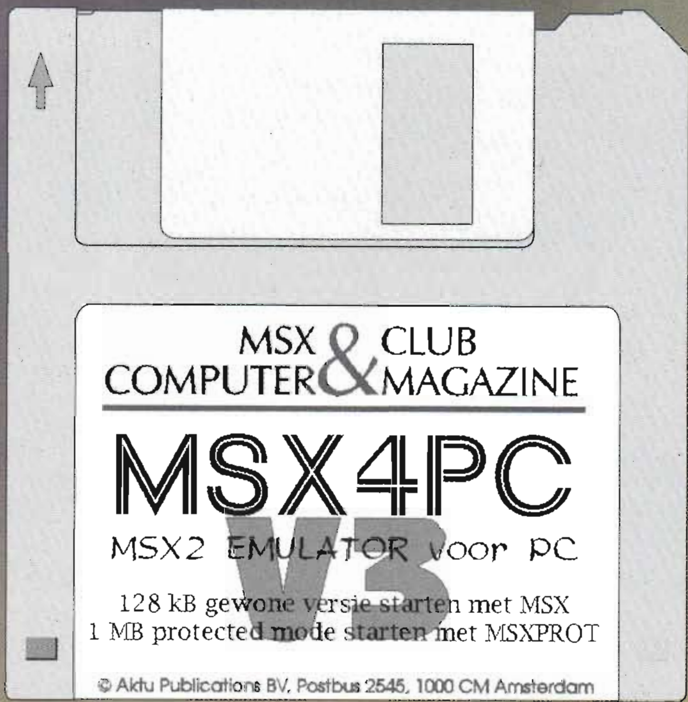
Zwemmen met MSX

Internet in Japan

Juridisch uitstapje

Ese Artists' Factory in Nederland





De nieuwste versie van MSX4PC is weer wat sneller, vooral het opstartscherm gaat veel vlotter. Er zijn weer wat bugs verwijderd en voor een enkel programma is de emulator aangepast, zodat dat programma nu wel werkt. Alle gemelde problemen zijn verwerkt. Als u MSX4PC hebt, kunt u de upgrade krijgen door de originele diskette met een voldoende gefrankeerde antwoordenvelop op te sturen naar:

Marc Hofland
Kraaiheide 55
3069 LC Rotterdam

Alleen omruilen als u geen muziek plug-in bestelt.

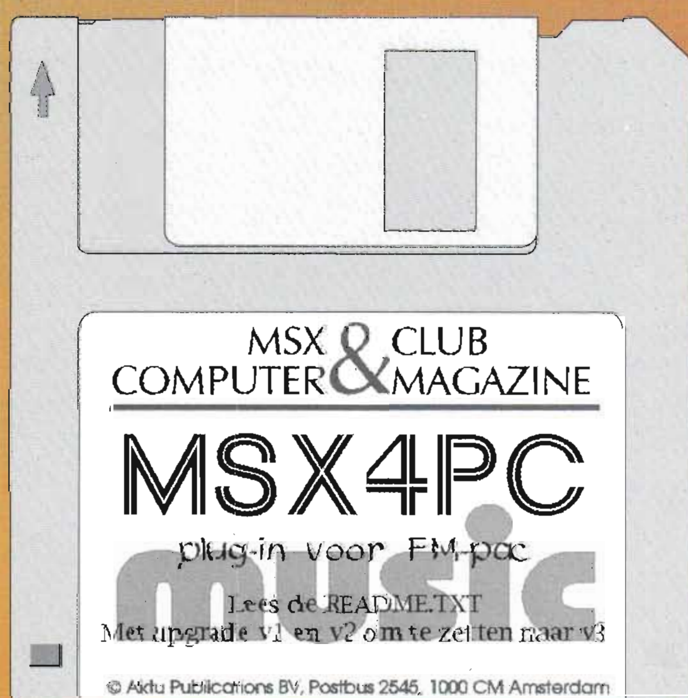
MSX4PC V3 en MSX4PC music kosten beide *f* 25,– plus *f* 5,– portokosten. Bestellen doet u door per product *f* 30,– over te maken op postgiro 6172462 ten name van Aktu Publications BV te Amsterdam.

Bij de muziek plug-in staat een programma om uw vorige versie MSX4PC te updaten naar versie 3. Dit bespaart u de moeite en kosten van omruil.

U ontvangt altijd automatisch de nieuwste versie.

De nieuwste versie van MSX4PC kan worden uitgebreid met een zogenaamde muziek plug-in. Met deze plug-in kunt u — alleen met versie 3 — ook FM-PAC muziek uit uw pc krijgen. Later komen er updates van deze plug-in die dan ook MuziekModule en SCC aankan.

Deze updates zijn gratis! Wel moet u de portokosten voor de omruil dragen. We hopen de volgende update klaar te hebben op de beurs in Zandvoort dit najaar.



MCCM redactioneel

MCCM wordt gemaakt met een uit vrijwilligers bestaande redactie.

Redactie:
Frank H. Druijff (hoofdredacteur)
Erik van Bilsen, Marc Hofland, Frits van der Kruk, Jan van der Meer, Marco Soijer, Arjan Steenbergen

Vaste medewerkers:
Stefan Boer, Bert Daemen, Adriaan van Doorn, Tom Emmelot, Ron Holst, Ben Kagenaar, John van Poelgeest, Anne de Raad, Michel Schouren, Wammes Witkop, Alex Wulms

Medewerkers aan dit nummer:
Ruud Gosens, Fokke Post, Marcel Kok, Bernard Lamers, Hans Oranje, Robbert Wethmar, Marc Zelenrath

Redactionele ondersteuning:
Techniek — Robbert Wethmar
Cartoons — Martine Bloem, Ronald Maher en Richard Stoffer
Strip — Kristiaan Jousma

Inzenden materiaal:
Vermeld bij elke inzending op het redactieadres duidelijk uw naam, adres en telefoonnummer. De redactie ontvangt graag materiaal voor gebruik in het magazine of bij het diskabonnement. Er wordt vanuit gegaan dat ingestuurd materiaal oorspronkelijk werk is van de inzender, tenzij de inzender duidelijk vermeldt, dat dit niet zo is. Ook wordt graag materiaal ter recensie ontvangen. Vermeld **duidelijk** dat het om recensiemateriaal gaat en geef aan waar en hoe de lezers het materiaal kunnen verkrijgen. Zonder afspraak daarover vantevoren, gaat de redactie er vanuit, dat het ingezonden materiaal niet hoeft te worden teruggestuurd of betaald. Zend teksten bij voorkeur op diskette in.

Adressen:
De redactie is te bereiken per post
's-Gravendijkwal 5a
3021EARotterdam
of per fax
(010) 476 88 76
of via e-mail
mccm@database.nl
of per telefoon
(010) 425 42 75
of per BBS
(0575) 56 38 83 (na 18.00 uur)

Beste Lezer,

Er is veel gebeurd de laatste tijd en ik zal daarom maar een beetje van de hak op de tak springen en prompt een aantal zaken die eigenlijk besproken hadden moeten worden overslaan. Ik begin met iets positiefs: het bezoek van Tsujikawa Kazuhiro, Kashiwazaki Taro en Morohashi Iwao aan Nederland. Deze super MSX'ers ondernamen de grote — en als gevolg daarvan dure — reis vanuit Japan naar Nederland om hier de MSX stand te bekijken en ons te tonen wat zij zelf hadden gemaakt. Alleen de reis van Bas Labruyère naar Japan valt hiermee enigszins te vergelijken. Maar ook in zijn geval gold dat hij door zijn studie toch al interesse in Japan had. Ook de verslagen van anderen waren altijd van MSX'ers die door studie of werk naar Japan gingen en en passant ook wat MSX deden. Voor onze genoemde drie Japanse vrienden ligt het anders; zij kwamen enkel en alleen vanwege MSX naar Nederland. Hulde.

Deze hulde geldt natuurlijk ook hun Mega–scsi interface die niet alleen goed werkt — het is echt de snelste — maar ook nog eens als pd project is opgezet. Alle ontwerpen, schema's, schakelingen en software is vrij. Het maar geldt natuurlijk de documentatie: alles is goed en uitgebreid gedocumenteerd, maar wel in het Japans. De totale hoeveelheid documentatie is zodanig groot dat aan volledige vertaling dan ook niet valt te denken. Toch willen wij — als wij merken dat velen hier belangstelling voor hebben — proberen tot een of andere vorm van begeleiding te komen. Over alle zaken aangaande Mega–scsi en andere Japan-zaken vindt u veel in dit MCCM.

De grote teleurstelling op Tilburg was natuurlijk het niet komen opdagen van Igor. Hij zou als alles gegaan was zoals vele MSX'ers zich hadden gewenst, op de beurs zijn MSX met Z380 niet alleen hebben gedemonstreerd, maar ook hebben verkocht. Het heeft niet zo mogen zijn en we blijven hopen dat hij er dit najaar in Zandvoort wel bij kan zijn.

Het bezoekersaantal in Tilburg was duidelijk lager dan vorig jaar, maar de afname was toch niet van dien aard dat men het in Tilburg bezorgd bekijkt. Nog op de dag zelf kreeg ik van de bestuursleden te horen dat Tilburg er volgend jaar weer zal zijn, onafhankelijk van eventueel tegenvallende andere beurzen. Ook uit het oosten kwam het positieve bericht dat dit najaar toch weer een beurs in Almelo zal worden gehouden. Een nieuw team zet zijn schouders eronder en uit de eerste berichten erover straalt het enthousiasme dat nodig is voor een geslaagde dag.

Ook op Internet wil MCCM zich binnenkort gaan presenteren. Wij hadden uitgebreid contact met Wiebe Weikamp, die ons toezegde te helpen een en ander op te zetten. Over enige tijd — wij hopen dat met het volgende magazine aan te kondigen — kunt u ons ook op Internet vinden. De bedoeling is niet alleen ons magazine te presenteren, maar ook een centrale rol in de contacten te gaan spelen. Wij zoeken hiervoor nog wel een redacteur, want wij begrepen dat Wiebe wel wil helpen bij het opzetten, maar te weinig tijd heeft om het bij te houden als het draait. Wij verzoeken belangstellenden om contact op te nemen met de redactie.

Negatief is dat Jan van der Meer zich in allerlei bochten wringt om weer eens reacties te krijgen. Heeft u een probleem of vraag aangaande de MSX, schroom dan niet en bel Jan eens. Hij zal u graag te woord staan en helpen als hij kan. Direct mondeling als het voor hem simpel is en later schriftelijk als hij eerst wat moet nakijken of uitzoeken. Komt hij er niet uit, zal hij altijd uw vraag of probleem in het Noorder baken kunnen aansnijden en daarmee alle lezers over uw perikelen laten nadenken. Trouwens, ook de Mega guide wil graag weer tips ontvangen.

Ook zijn wij teleurgesteld in het vooralsnog uitblijven van een artikel over de MSX 2 emulator van de Compujunks uit Groningen. Omdat deze 'concurrent' van MSX4PC werd geprogrammeerd in assembly, loopt hij zeer vlot. U kon dat trouwens zelf vaststellen, omdat wij dit shareware product op het diskabonnement leverden. Wij wilden echter voorkomen een 'gekleurde' test te krijgen en vroegen Ronald Gorter of hij, of een der andere Junks, een artikel over hun emulator wilde schrijven. Tot op heden is dat artikel nog niet binnen. Jammer.

Frank H. Druijff

MCCM administratief

Het MSX Computer & Club Magazine, kortweg MCCM, is eind 1992 ontstaan uit een fusie van het MSX Computer Magazine en het MSX Club Magazine.

ISSN 1380-0809

Uitgever
Aktu Publications b.v.
Postbus 2545
1000 CM Amsterdam
telefoon (020) 624 26 36
fax (020) 624 01 89

Redactieadres
MCCM
's-Gravendijkwal 5a
3021 EA Rotterdam
telefoon (010) 425 42 75
fax (010) 476 88 76

Acquisitie (geen maiskorrels)
Promo Time Acquisitions BV
Jeroen de Vries, Kim Bunt
telefoon (023) 540 00 08
fax (023) 535 80 29

Produktie
Zetwerk:
Ruparo grafische computer service, Amsterdam
Druk:
Tijl Offset, Zwolle
Verzending:
Postbezorging KPN

Abonnementen
Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan of worden omgezet van een gewoon abonnement zonder disks naar een diskabonnement en wordt automatisch verlengd, tenzij zes weken voor vervaldatum schriftelijk is opgezegd. Een abonnement van zes nummers kost *f* 60,- / 1200 BF. Een diskabonnement bestaat uit zes maal magazine en bijbehorende diskettes en kost *f* 149,- / 3000 BF. Voor vragen aangaande abonnementen kunt u ons bereiken op maandag, woensdag en vrijdag van 13:00 tot 15:00 uur op telefoonnummer (020) 639 00 50.

Bestellingen / betalingen
Zie hiervoor de pagina Lezersservice.

Advertenties
Voor de rubriek **maiskorrels** zie aldaar.



Cursus

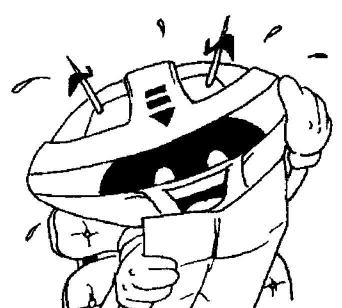
Noorder baken 6
Jan heeft het zelf over een gave subkop, maar ons ontgaat het verband tussen dit baken en de activiteiten van genoemde Balten, maar misschien is dat wel bekend bij Lee Towers. Verder spring hij weer ouderwest van de hak op de tak en in de hoop eindelijk weer eens reacties binnen te krijgen, looft hij zelfs leuke attenties uit.
Jan van der Meer

MSX dos uitgediept 28
Ruud gaat verder en neemt nu het commando COPY met u door. Overigens las u de vorige Maiskoek dat Ruud stopt, maar dit gaat alleen op voor zijn vaste bijdrage voor de BBS–wereld. De dos–cursus doet Ruud nog wel en u hoeft dus niet met verbazing Ruud's verwijzing naar een volgende aflevering te lezen. *Ruud Gosens*

Tekencursus 42
De volgende tekenaar komt aan bod als auteur. Marc Zellenrath is programmeur bij de groep Mayhem, maar kan ook verdienstelijk tekenen. Heeft u op tekengebied ook iets te vertellen, neem dan contact op met de redactie of direct met Richard Stoffer. *Marc Zelenrath*

DP: vakantiepret 48
U krijgt weer een aantal goede ideeën voorgeschoteld en om die ideeën ook werkelijkheid te laten worden, staan op het diskabonnement vele stempels. *Ron Holst*

Command 2.40 55
Meer van hetzelfde in eerste instantie, omdat het weer over het gebruik van de environment items en interne variabelen en interne variabele functies gaat, maar ook de keuzes met IF, IFF, THEN, ELSE en ENDIFF worden besproken. *Fokke Post*



Actueel

Maiskoek 9
Misschien een teleurstelling voor velen, maar deze keer geen Beurskoek in kleur. Die pagina's hadden wij nodig voor diverse andere artikelen. Het verslag van Tilburg staat natuurlijk wel in dit MCCM. *Redactie*

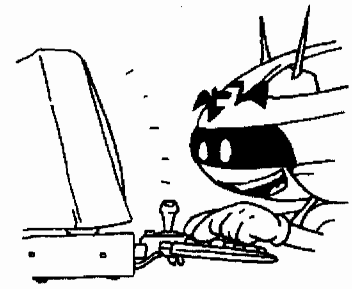
Ese Artists' Factory 34
In onze middenpagina's en verder staat een artikel over de super MSX'ers die de lange en kostbare reis vanuit Japan ondernamen om op Tilburg aanwezig te zijn. Triest detail was dat zij zoveel te tonen hadden dat zij zelf nauwelijks aan een rondgang op de beurs toekwamen. Medewerkers van Tilburg en MCCM trachtten de leemte te dichten. *Bernard Lamers*

Tilburg '96 40
Het verslag over deze moeder aller beurzen. De busjes reden weer en u kon er van alles zien en kopen en wij kregen weer nieuw recensiemateriaal. Een aantal redacteuren liep over de beurs, maar slechts één kon het verslag schrijven. *Redactie*

Wammes' kolom 53
Wammes dook in het archief en schaamt zich achteraf voor de knip- en plakkwaliteit van die eerste MCM's, maar dat was natuurlijk wel een andere tijd. *Wammes Witkop*

Post 60
Veel mensen blijken in onze 1 april grap getrapt te zijn. Sommigen zijn gelukkig sportief genoeg om dat ruiterlijk toe te geven. Wij nemen hem nog even door. Daarnaast nog een paar andere zaken. *Redactie*

Testen / recensies



BBS-wereld 15
Onder de leiding van Tom Emmelot, die zich uitgebreid voorstelt, wordt Multi Mente versie 2.00 besproken. Hij gaat vooral in op MMRET.DAT, het bestand om Multi Mente aan te passen aan eigen smaak. *Tom Emmelot*

Handleiding TP3.3 21
Wel vreemd om alleen een handleiding te moeten bespreken, maar in dit geval wel noodzakelijk. *Arjan Steenbergen*

Bomberman 22
Niet zo origineel, maar wel waar voor uw geld. De graphics zijn zeer fraai. *Anne de Raad*

Diskmagazines 25
Ruim voldoende voorraad deze keer bij Bert, maar niet genoeg ruimte bij ons en dus bleven MGF 6, FutureDisk 24 en Sunrise 18B op de plank liggen liggen. *Bert Daemen*

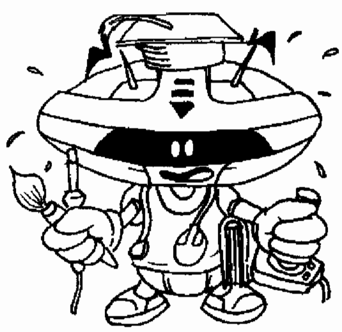
FD Games Collection 46
Al eerder verschenen op de FutureDisks, maar leuk en voordelig. *Anne de Raad*

Japanse cd's 50
Ditmaal de hoofdrol voor de Ys Perfect Collection en een vleugje Internet. *Arjan Steenbergen*

Clipboard 52
Onze hoofdredacteur ergert zich groen en geel en John luistert lekker. *John van Poelgeest*

Iomega scsi Zip drive 58
Hans Oranje heeft inmiddels ook een Mega scsi interface en geeft nu de technische details van de Zip drive. *Hans Oranje*

Diversen



Zwemmen met MSX 18
Robbert Wethmar kan niet alleen programmeren en hoofdredigeren, maar ook sportief staat hij zijn mannetje. Naast parachutespringen volgde hij ook een cursus zweminstructeur. Dit laatste wist hij leuk met MSX en video te combineren. *Robbert Wethmar*

MSX op Internet 30
De auteurs blijven elkaar opvolgen, maar dat is de kracht van MCCM: laat de specialist aan het woord. In deze aflevering gaat het over Japanse Internet sites en dus moest de auteur Japans kennen. *Marcel Kok*

Een juridisch uitstapje 32
Anne speelt niet alleen graag spellen, maar studeert ook rechten. Als specialist op juridisch gebied duikt hij eens wat dieper in de auteurswet. En wat is nu precies eigendom? *Anne de Raad*

MSX in Japan 38
Bernard's reis komt in de verdrukking door zijn andere bijdragen, maar maakt u zich geen zorgen u krijgt ook de rest want het wordt vervold. *Bernard Lamers*

Art gallery 44
Een heel bijzondere Art gallery, die nu eens geen kleur bevat. *Frank H. Druijff*

Mega guide 63
We starten weer een verhaal van Dennis. Mega guide schreeuwt om inzendingen. *Marc Hofland*

83

Art gallery	44
BBS-wereld	15
Bomberman	22
Clipboard	52
Colofon	3,4
Command 2.40	55
Diskmagazines	25
DP - vakantiepret	48
Ese Artists' Factory	34
FD Games Colledtion	46
Handleiding TP3.3	21
Inhoud diskabonnement	24
Iomega scsi Zip drive	58
Japanse cd's	50
Een juridisch uitstapje	32
Lezersservice	66
Maiskoek	9
Mega guide	63
MSX dos uitgediept	28
MSX in Japan	38
MSX op Internet	30
Noorder baken	6
Post	60
Tekencursus	42
Tilburg '96	40
Voorwoord	3
Wammes' kolom	57
Zwemmen met MSX	18

Advertenties

CompuKids	67
Extra disk	27
Gigamix	61
Maiskorrels	13
MSX4PC	2
MSX reparateurs	68
MSX handelaren	68
West Friesland	21

Noorder baken

Gave subkop hè? Ik mag me zes keer per jaar de kop sufbreken over hoe mijn Noorder baken te vullen. Ach ja, denken doen we allemaal. Waar het MCCM betreft, worden die gedachten door de lezer helaas te weinig op papier en/of disk gezet. Standje aan jullie? Ja, zo mag je dat wel noemen. Gave subkop hè?

Jan van der Meer

Op deze plek vertel ik meestal waar ik het zo ongeveer over ga hebben. Deze keer pak ik dat wat anders aan. Als ik begin met het schrijven van een nieuwe Noorder baken, heb ik doorgaans wat vage ideeën in mijn hoofd en wat trefwoorden op papier. Die ideeën zijn deze keer verwoord in een brief — fax — die ik Frank toestuurde. Alvorens die brief neer te zetten, moet me eerst wat anders van het hart.

Vervelende alinea

Dit Noorder baken bevat een prijsvraagje waarmee de MCCM-redactie enige reacties hopen te krijgen. In de postrubriek van het vorige MCCM beschrijft Davy Heremans uitzonderlijk treffend wat misschien wel ons grootste probleem is of gaat worden. Wat vragen om reacties aangaat, ben ik waarschijnlijk de consequentste zeur van de hele MCCM-redactie. Dit heeft alles te maken met het feit dat ik mijn Noorder baken het liefst vul met een gevarieerd aanbod van licht leesbare en vooral korte stukjes. Nu heb ik gelukkig een vrij goed gevulde zuigduim, maar zoals het nu gaat komt er een tijd dat ik daar geen inspiratie/voldoening meer uit kan halen. Het kleine aantal reacties dat we binnenkrijgen, baart ons grote zorgen. Kunnen we, ik/Frank of wie dan ook — liefst buiten de prijsvraag om — binnenkort eens een briefje van jou tegemoet zien?

BAF - Brief Aan Frank

De brief aan Frank is bijna een artikeltje op zich en de wat meer doorgewinterde MSX'er denkt, hoop ik, gelijk 'Not bad Jan, not bad at all!' — niet erg bescheiden van me hè? — en gaat/kan gelijk aan de slag. Daar niet iedereen het gelijk zal begrijpen, verpak ik het even verderop in wat meer hapklare brokken.

Beste Frank,
Zoals je al suggereerde, verwacht ik inderdaad een top vijf van jou voor de komende Noorder baken. Ik vertelde je al dat ik dacht een oplossing te hebben gevonden om tot een onvoorspelbaar random-getal te komen. Louter het feit dat ik het over een oplossing heb impliceert al dat ik het probleem — de zwakke schakel — heb gevonden. Eureka!

TIME haalt zijn waarde uit de zestienbits systeemvariabele (JIFFY/16) en daar gaat het gelijk al fout. Doordat de hoge byte van (JIFFY/16) slechts zo ongeveer om de vijf seconden wordt opgehoogd, beperk je het aantal startgetallen behoorlijk. In feite werk je dus met maar — hooguit — negen significante bits terwijl er zestien opgehaald worden. Dat tikt aan, zeker als je met een AUTOEXEC begint. Door (JIFFY) met (INTCNT) en de seconden te combineren tot één getal moet je een onvoorspelbare reeks kunnen opstarten die ook in een AUTOEXEC goed werkt. Met twee toetsdrukken van de gebruiker zit je dan mijns inziens op rozen. Ook kun je de frequentie van de interrupt — al dan niet tijdelijk — op zestig zetten. Waar (JIFFY) bij elke interrupt wordt opgehoogd wordt (INTCNT) gelijk daarna eentje lager. Er bestaat dus een mathematisch verband tussen die twee achtbits peekwaarden. Is dat lastig?

In mijn komende Noorder baken de spelregels van het dobbelspel vijfduizend - ook wel vijfduizendje genoemd. Ik wil samen met de lezer tot een mooie listing of handige subroutines zien te komen.
Ciao, Jan van der Meer

Zoals je las, heb ik twee punten waarop ik me in hoofdzaak wil concen- treren. Wederom — maar wel met een zeer goede reden — de willekeurige getallen en ook weer eens een dobbelspelletje. Dat laatste trouwens eveneens met een goede reden: was Mexico uit #81 prima geschikt om je wat basiskennis over statistiek bij te brengen, zo vraagt het dobbelspel vijfduizend om veel meer inzicht als je er een programma van wilt maken; ik kan erop terugkomen. Bovendien is er een prijsvraag aan verbonden om het extra interessant te maken. De uitleg van vijfduizend vroeg om veel meer ruimte dan ik gedacht had. Mogelijk komt hierdoor Frank's top vijf een ietsje in het gedrang[NvdR: *het resterende Noorder baken komt misschien in het gedrang, niet die top vijf*]. We zien wel waar het schip strandt.

Regels weg

Laten we eens wat nuttigs doen. Stel, je verbruikt een heel stel regels om je programma in te stellen. Als je die regels daarna niet meer nodig hebt, kun je ze vanuit een lopend programma nog verwijderen met de DELETE-opdracht. Met wat ik verwacht dat je aan regels kwijt bent om een startgetal voor de randomgenerator te krijgen, zou DELETE wel eens heel handig kunnen zijn. Kijk 's mee:

```
10 REM ...
20 REM ...
30 REM ...
40 DELETE 10-40
50 REM ...
```

Wist je natuurlijk al en de uitkomst van een LIST na het runnen zal je derhalve dan ook niet verbazen. Vaag weten en gebruiken zijn echter twee verschillende zaken. Ik raad je dan ook aan nog eens goed alle basic statements door te lopen om te kijken of je ze tot nu toe wel ten volle hebt benut.

Random again

De gedachte dat het mogelijk moet zijn om een redelijk willekeurige integer samen te stellen vanuit een AUTOEXEC heeft me de afgelopen weken behoorlijk beziggehouden.

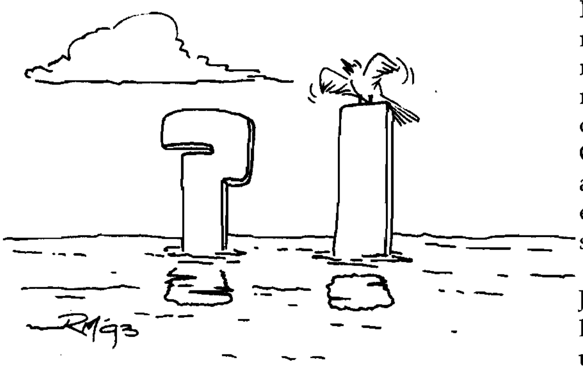
Over hoe het moet ben ik nog niet uit, maar dat het kan is wel zeker. In de brief aan Frank, kortweg BAF, zag je al welk 'gereedschap' ik nodig meen te hebben. Laat ik eerst nog eens kort vertellen hoe je gebruik maakt van de random generator: je creëert een integer (IT) waarmee je een willekeurige reeks random getallen (RD) aanvangt. Dit doe je door eerst RD=RND(-IT) in te geven en vervolgens verder te gaan met RD=RND(1). Die IT — een getal in 0–65535 — is de zwakke schakel in het verhaal. In mijn vorige Noorder baken zag je al, dat niet de waarde van IT maar veeleer het aantal IT's die kunnen voorkomen van belang zijn. In de BAF noemde ik bijvoorbeeld de seconden die je met GET TIME T$ en wat gewurm uit T$ kunt halen. Hiermee krijg je zestig puur willekeurige startreeksen. Dat is te weinig en dus is op zijn minst een PEEK(&HFC9E) nodig om aan meer IT's te komen. Deze aan TIME gerelateerde PEEK van JIFFY geeft een getal af van 0 tot 255. BAM! Ik wil graag Brieven Aan Mij en om die reden laat je bij dezen hier even met de beloofde hapklare brokken zitten.

Notatie

In mijn BAF zag je wat vreemde notaties tussen haakjes staan. Zo is het adres van JIFFY &HFC9E en dat van INTCNT &HFCA2. Een adres tussen haakjes geeft aan dat ik het over de waarde heb die je krijgt door dat adres te PEEK'en. Heb ik het dus over (JIFFY) dan bedoel ik niets anders dan het getal dat je krijgt met PEEK (&HFC9E) — een achtbits getal en ik had ook (JIFFY/8) kunnen schrijven. Met (JIFFY/16) vraag ik om de volle zestienbits mep, twee bytes. Dus: PEEK(&HFC9E)+256*PEEK(&HFC9F).

Potje dobbelen

Niet zonder spijt verlaat ik voorlopig even de randomgetallen. Toen ik in #82 in Frank's voorwoordje las dat ik leed aan een in mijn ogen vermeende dobbelmanie, trok ik toch wel even mijn wenkbrauwen op. Naar blijkt was 'ie in een profetische bui: er wordt bij mij thuis de laatste tijd behoorlijk wat met dobbelstenen gegooid. Een tijdschrift of krant op tafel — om de klappen op te vangen — en een koffiemok als dobbelbeker behoren naast de dobbelstenen nu tot de vaste attributen bij ons huishouden. Met het in #81 besproken spelletje Mexico lossen we alle vragen om wie een vervelend karweitje — ooit wel eens een biobak schoongemaakt? — moet doen zonder geruzie op. Nadien ben ik aan het speuren geweest naar een dobbelspel met wat meer cachet en tactische inhoud. Een spelletje dus wat een uitdaging vormt om op de MSX te programmeren. Ik heb de nodige kroegen bezocht alvorens ik 'vijfduizend' tegenkwam. Dit spel voldoet aan alle eisen. Het is leuk, gemakkelijk noch moeilijk, en moet in basic op de MSX te programmeren zijn. Hjelaas wjou Fjank njiks vjan jeen djekjajatie vooj mjijn njaastig spjeurwjerk wjeten.



Prijsvraag

Het zou eigenlijk spontaan moeten, maar dat werkt helaas nog niet. Ik geef zo de spelregels van het dobbelspel 5000. Dit in de hoop dat je reageert met een leuke subroutine voor dit spel of wat voor anders je ook maar te binnen schiet. Een mooie tactische subroutine of eentje welke louter op een fraaie manier dobbelstenen gooit heeft evenveel kans als een volledig uitgewerkt programma. De enige eis die we — de redactie van MCCM — stellen is dat het ingestuurde materiaal iets met het 5000 of kaart- en dobbelspellen in het algemeen te maken heeft. We hebben uiteraard ook wat leuke prijsjes in petto, maar wat we vooral willen is dat je ons — nu én later — weet te vinden.

Spelregels

Ruben Valk heeft voor ons de spelregels van vijfduizend netjes op een rijtje gezet. Ik leg ze op mijn eigen manier uit, maar maak daarbij wel dankbaar gebruik van Ruben's lijst. Om het spel goed te spelen, dien je alle spelregels te kennen. Oefenen en het meermaals doorlezen van de spelregels zal dan ook nodig zijn.

Je speelt 5000 met twee of meer spelers. Net als met Mexico begint de uitdager of de verliezer van de vorige ronde. Het leukste is dat je maximaal met zoveel spelers speelt dat je de worpen van de anderen ook kunt zien. Nodig zijn: pen, papier en zes dobbelstenen in een werpbeker.

Gooi je een pik, da's de één (=100 punten) of een vijf (=50) dan mag je die uitleggen — één moet, de rest hoeft niet — en verder werpen tot je wel dan niet op 500 punten komt. Uitleggen is een steen buiten de beker plaatsen en er daarna niet meer mee te werpen. Je score dus. Haal je geen vijfhonderd punten dan moet je — met de klok mee — de beker doorgeven. Heb je eenmaal vijfhonderd punten of meer, dan mag je die schrijven en de beker aan je buurman geven. Het kan voorkomen dat je vijfhonderd punten of meer hebt en toch verder wilt gooien. Doe je dat, en je gooit geen pik of vijf dan ben je die punten kwijt. Gezien de naam van het spelletje snap je waarschijnlijk al dat je met vijfduizend punten uit bent; je hoeft dan niet meer te gooien. Het spel is afgelopen als er nog maar één speler is die geen vijfduizend punten heeft. Die speler is de verliezer. Rondje! Het staat je overigens vrij om bijvoorbeeld al vanaf 350 punten te schrijven. Wat minimaal is spreek je aan het begin af. In deze schaar ik me achter Ruben, en ben dus van mening dat je pas bij 500 punten de opdracht tot schrijven mag geven.

Het pokerelement van 5000 komt naar voren in enkele combinaties die je met je eerste worp — in één keer dus — al gooit. Een straat ofwel 1, 2, 3, 4, 5, 6 levert je 1500 punten op en voor drie stelletjes — bijvoorbeeld 3, 3, 5, 5, 6, 6 — krijg je 1000 punten. Drie gelijken levert je het ogenaantal van de steen maal honderd. Zo haal je met drie tweetjes tweehonderd punten. Drie pikken is speciaal en geeft duizend punten.

Op dit punt moet ik de begrippen 'volle bak' en 'bewijzen' uitleggen. Ik doe dit met gesimuleerde worpen zodat je gelijk wat spelinzicht krijgt. Stel, dat in je eerste gooi twee pikken en een vijf zaten. Dan leg je die twee enen eruit en die vijf gaat terug in de beker. Dit laatste doe je omdat je met vier stenen in de beker meer kans hebt op drie gelijke. Bovendien heb je vier kansen van 2/6 ofwel 1/3 om met die vier ste-

nen een pik of vijf te gooien. Daar gaan we weer, en je gooit drie tweeën en een vier (2, 2, 2, 4). Je hebt nu tweehonderd punten van die twee pikken buiten de beker en nog eens hetzelfde van die net gegooide drie tweetjes. Die drie tweetjes gaan er ook uit. Je moet wel om door te kunnen gaan. Nog steeds geen vijfhonderd punten en dus moet je met die laatste steen gooien. Goed, je hebt mazzel en gooit er een pik bij. Nu heb je dus zes stenen buiten de beker liggen die gezamenlijk een geldige waarde vertegenwoordigen. Da's nou wat men een volle bak noemt. Je mag die vijfhonderd punten echter nog niet opschrijven; die moet je eerst nog bewijzen. Je had waarschijnlijk sowieso doorgegooid — je hebt je zes stenen nu weer terug — maar waar het om gaat, is dat je dat ook moet. Bij die bewijsworp zit vast wel een pik of een vijf, dat risico stelt dus niet veel voor. Stel, je gooit er honderdvijftig (1, 5, troep) bij, dan mag je de behaalde zeshonderdenvijftig bij laten schrijven of doorgaan. Een volle bak hoeft niet bewezen te worden als die je totaal op vijfduizend of meer brengt. Gooi je drie volle bakken achter elkaar, dan is bewijzen ook niet nodig.

Je kunt spelen op zes gelijke stenen; dat levert je gelijk vijfduizend punten op. Omdat je dan gelijk uit bent, hoeft deze volle bak dus niet bewezen te worden. Je kunt met opzet op zo'n sextetje spelen, maar je kunt er ook toe gedwongen worden. Daar dit wat lastig in woorden is te vatten, geef ik wat voorbeelden.

Stel je eerste worp leverde je vier drieën op waarvan je er gelijk drie weglegt - da's immers 300 punten. Daarna gooi je met de resterende drie stenen 3, 2, 2. Aan die twee tweeën heb je niks, maar je kunt die drie wel bijleggen in een poging om zes gelijke te krijgen, hier je enige manier om door te kunnen gaan. Nu gooi je, zeg maar, 3, 1. Die drie leg je dan natuurlijk uit en je hebt nog één worp te gaan. Het leuke is dat je nu mag raden wat je gooit. Omdat de drie in dit geval altijd goed is, gok je bijvoorbeeld op een vier. Je kans om in één keer uit te zijn is dan dus 1/6 + 1/6 = 2/6 oftewel een kans van één op drie.

Het gooien op zes gelijke met enen of vijven is helemaal interessant. Stel, je eerste worp was drie maal vijf (=500) en je gooit daarna 1, 5, 5. Je hebt weliswaar een volle bak van 700, maar toch neem je die waarschijnlijk niet. Leg je namelijk die twee vijven eruit, dan mag je weer gokken waar je laatste steen op valt. Met de vijf of je gok spring je eruit met vijfduizend punten en als je een één gooit zit je ook goed. In dat laatste geval heb je namelijk de 500+2*50=600 én nog eens die honderd van de pik. Da's dus een kans van 1/3 om uit te gooien en een van 1/2 op tenminste een volle bak. Laat jij die kans liggen? Ikke niet.

Frank's top vijf

Op Frank's aanbod om hemzelf maar zijn top vijf in te laten vullen ben ik natuurlijk niet ingegaan. Ik wil ook wat te vertellen hebben. Nu stel ik een beetje eigenwijsheid wel op prijs hoor. Ik vond bijvoorbeeld de ietwat narcistische top vijf van Compjoetania in #82 erg leuk. Zonder eigenwijsheid zou elke top vijf er ongeveer hetzelfde uitzien. Frank blikt terug naar de tijd dat MSX-land nog een wat meer roeriger wereldje was. Eggerland en Tetris zijn dan ook geen vreemde keuzes. Wel verbazend is de keuze van Frank om Tasword op de tweede plaats te zetten. Waarom? Nou, dat legt 'ie zelf wel uit. Ik zeg hier tot ziens en wens je het allerbeste toe.

Hier is hij dan: mijn top vijf lijst.
1 – Eggerland
2 – Tasword
3 – Tetris
4 – Tracer
5 – MCBC

Ik ben in gedachten naar de toekomst gegaan en ervan uitgaande dat er niets meer komt dat deze lijst verstoort, heb ik teruggekeken naar mijn MSX-tijd. Wat zijn dan de programma's waar ik met het meeste plezier aan terugdenk? In ieder geval Eggerland. Een spel waar ik helemaal weg van was en nog steeds ben. Mijn drie dochters spelen het trouwens nog regelmatig. En zelf kijk ik dan elke keer weer met plezier mee. Ook Brisk, waar nog minder geweld inzit, scoort heel hoog, maar lijkt teveel op Eggerland om het toch een plaats te geven in mijn top 5. Als nummer twee op de lijst wil ik graag Tasword zien. Natuurlijk is het later verschenen TED op bijna alle punten superieur, maar ik weet nog goed hoe blij ik was met mijn 24-naalds NEC P6 printer en hoe teleurgesteld ik was dat ik hem niet volledig kon gebruiken op MSX omdat de codes een crime waren. Tasword maakte voor mij de aansturing wel mogelijk en daarom komt hij op 2. Op plaats 3 komt een spel dat ik — zij het op de pc — regelmatig speel: Tetris. U vraagt zich misschien af waarom ik niet op de MSX speel. Het antwoord is dat ik het spel zo goed kan, dat ik nooit meer dood ga en op MSX uren kan blijven spelen terwijl de pc-variant net zo lang versnelt, dat ik het niet meer volhoud. Op de vierde plaats zet ik Tracer, een enorm sterke ontwikkelingstool. Ik programmeer de laatste tijd te weinig om er genoeg profijt van te kunnen hebben; het programma heeft vooral nut bij grotere programma's. Tot slot heb ik alweer een dilemma. Ik denk aan MCBC waarmee je goed geprogrammeerde basic programma's in machinetaal kunt omzetten, maar ook aan GameBuilder, waarmee vrijwel iedereen gemakkelijk een spel kan maken. Jammer is het wel dat die spellen vaak neerkomen op een Castle-kloon. En dat terwijl The Castle zelf al een kloon was van het populaire Metal Gear. Slechts een enkeling nam de moeite verder te gaan en de GameBuilderspellen kregen al rap het stigma van saai, lag dat aan GameBuilder. Ik kies dus voor MCBC op de laatste plaats. Nog niet eens zo zeer door de enorme snelheidsverbeteringen die hij soms genereerde, maar vooral omdat hij mensen dwong tot goed programmeren. ❑

Noorder baken

Deze rubriek wil programmeurs in basic, assembly language, machinetaal en jANSI de helpende hand bieden. Dit door tips, het uitdiepen van interessante zaken of domweg het laten zien van leerzame sources / listings. Wat ik bespreek, gebeurt op basis van lezersvragen. Stuur je vragen in met een voldoende gefrankeerde retourenveloppe bijgevoegd. Ook briefkaarten met suggesties, op- en aanmerkingen zijn welkom.

Jan van der Meer
Rensumaheerd 16
9736 AA Groningen

In principe kun je me elke avond en in het weekend bellen: **telefoon (050) 541 72 66**. Ik moet een trap op, dus kan het zo'n zes rinkels duren voordat ik - buiten adem - opneem. Neem ik niet binnen acht keer op, dan ben ik er niet. Probeer het in dat geval een dagje later nog eens. ❑

Rubriek voor computernieuws in het algemeen en MSX-nieuws in het bijzonder

De Maiskoek

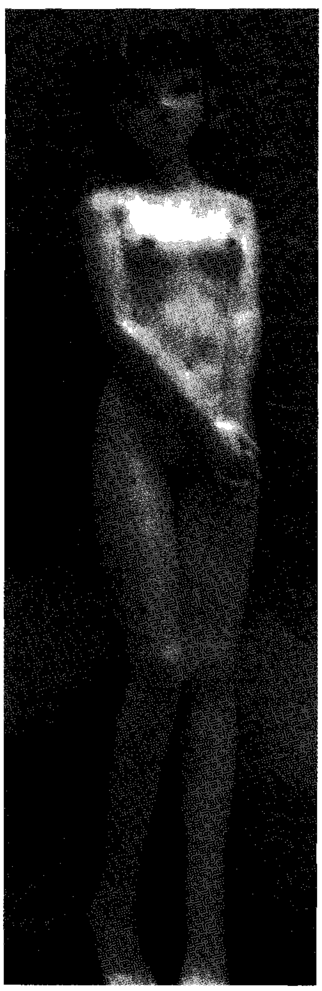
Bijdragen voor deze rubriek zenden naar de redactie Maiskoek, Schinnenbaan 311, 3077 SL Rotterdam. Fax (010) 4768876

Command 2.40 update

De bekende MSXdos upgrader komt binnenkort met een kleine update. U leest hierover meer in het volgende MCCM De update zal dan trouwens ook op het diskabonnement worden geplaatst, u kunt dus rustig afwachten en krijgt de verbeterde versie automatisch als u diskabonnee bent. ❑

Nieuwe MSX

Er is een nieuwe MSX gesignaleerd. Een onzer medewerkers kwam hem voor het eerst tegen op Schiphol-Plaza. Hij is 4,435 meter lang, 1,695 meter breed, 1,405 meter hoog en hij weeg 1175 kilo! Hij is daarnaast verrijdbaar en er kunnen zelfs vijf personen in. Wij hebben het hier over de Mitsubishi Carisma 1800 MSX. ❑



Clubdage DTC

Binnenkort wil MSX Club DTC beginnen met clubdagen. Deze zullen op zaterdagen gehouden worden van 10 uur tot 15 uur. Om zeker te zijn van veel bezoekers willen zij eerst een peiling doen. Als u naar deze clubdagen wilt komen bel dan even, zodat bekend wordt of er genoeg animo is. U kunt het volgende nummer bellen of faxen (0570) 61 52 81 (Robert-Jan) ❑

Japanse modelbouw

Als kleine man plakte je vroeger modelbouwketten van Spitfires en Ferrari's aan elkaar. En als kleine vrouw had je Barbies en andere onschuldige poppen. Uit de Japanse manga-cultuur is nu een fenomeen overgewaaid dat beide op bizarre manier met elkaar verenigt. De figuurmodelbouw. Kleine levensecht nagemaakte meisjespoppen die je zelf in elkaar moet zetten. Hiermee wordt de trekpop nieuw leven ingeblazen.

Aangezien de nadruk bij deze poppen ligt op seks, bestaat de potentiële klantenkring uit volwassenen. Volgens de Rotterdamse modelbouwwinkel Van Nieuwenhuijzen is er een groeiende belangstelling voor deze Oosterse poppen. Je hebt er al één voor veertig gulden, maar je kunt ze ook tot in de duizenden guldens krijgen, compleet met smmartelkamers. In Japan is dit razend populair. Vooral de topmodellen die poppen van zichzelf laten maken, doen het goed. Wie de pop niet als seksueel doelwit gebruikt, kan op de schoorsteen plaats maken voor het versiersel. Net als modelbootjes. ❑

Giraffe bloot

In het vorige MCCM was natuurlijk weer een aantal foutjes geslopen, maar één fout, of beter een serie samenhangende fouten, kunt u de redactie nauwelijks aanrekenen.

Met de nieuwe lay-out was de kop van de Maiskoek ook veranderd. Het meest opvallende in die nieuwe kop was een veel fraaiere giraffe. Dit is echter een plaatje in kleur en die kleurinformatie wordt normaal door de zetmachine keurig vertaald in grijswaarden. Bij de zetterij moet dan aangegeven worden of een set pagina's in zwart/wit op één film of in kleur op vier films moet worden uitgedraaid. Deze vier kleurfilms zijn er voor Cyan, Magenta, Yellow en blacK. Nee ik doe niet raar met die hoofdletter K, want deze kleurscheidingsmethode wordt met CMYK aangegeven. In uitzonderingsgevallen zullen deze films niet als set, maar los worden uitgedraaid. Per ongeluk was bij een set pagina's nu zwart gekozen in plaats van zwart/wit. Het gevolg was dat alle kleurinformatie, die normaal naar grijs wordt vertaald, wegviel. De gevolgen vielen gelukkig zeer mee: pagina 9 – giraffe bloot, pagina 11 – plaatjes licht aangetast, maar die staan nu in kleur in dit MCCM, pagina 18 – smily niet zo fraai, pagina 29 – logo lijkt zelfs beter, pagina 37 – screenshot foute kleuren, maar dat staat ook op de cover, pagina 44 – achtergrond CJS weggevallen, maar het is nu beter leesbaar daarnaast teksten weggevallen bij Ilse die daarom opnieuw werd geplaatst. Alle andere pagina's die verkeerd werden behandeld, bevatten alleen zwart/wit informatie en kwamen er daarom ongeschonden uit. ❑

Jubileumbeurs West Friesland

MSX Club West Friesland vierde op10 februari zijn vijfjarig bestaan met een feestelijke clubdag. Wij waren ook uitgenodigd, maar moesten verstek laten gaan. Het was een goed bezochte dag, waarbij zeker de vele prijzen die verloot werden de stemming verhoogd zullen hebben. Opvallend was dat deze dag eens niet 's ochtends begon, maar op de middag. Bas Kornelijnslijper opende met een kleine terugblik bij dit lustrum en er werden de bij die gelegenheden gebruikelijke attenties gegeven en ontvangen. Op de volgende vijf. ❑

IDE interface van Sunrise

Naar wij vernamen van een van de hardwaremensen van Stichting Sunrise is Henrik Gilvad klaar met de IDE interface voor MSX. De productie zal nu gestart kunnen worden en vermoedelijk worden in Zandvoort enige exemplaren te koop aangeboden. De prijs zou zo'n honderd gulden bedragen, maar ons is bij het schrijven van deze tekst onduidelijk of dit een onderdelenprijs is of een verkoopprijs. Maar zelfs in het eerste geval zal het duidelijk zijn dat met de goedkopere IDE harddisks de scsi er een concurrent bijkrijgt. ❑

Samsung aast op Philips

Hoe serieus de plannen zijn valt nog niet te zeggen - Fokker ging ook niet door - maar in de financiële wereld doen geruchten de ronde dat Samsung serieus op pad is om onze Philips over te nemen. Samsung is als bedrijf sterk genoeg om zo'n overname aan te kunnen; Philips had vorig jaar een omzet van tegen de zeventig miljard gulden en Samsung met tegen de honderddertig miljard vrijwel het dubbele. Zodra meer bekend is, komen wij erop terug. ❑

Magazines

XSW-Magazine 8

Immer netjes op tijd komt alweer nummer 8 bij ons binnen. Het blad snel doorbladerend zie ik weinig veranderingen; het ziet er netjes uit en het enige dat ik als nieuw zie, zijn de gescande plaatjes. Ze zijn totaal niet nabewerkt en daardoor van matige kwaliteit. Wij vermoedden zelfs dat de 'scan' helemaal geen scan is, maar een fotokopie die netjes werd ingemonteerd. In het voorwoord lezen we echter dat de redactie de handscanner door een flatbed heeft vervangen. Het gebruik daarvan had beter nog een nummer uitgesteld kunnen worden tot ze ook met de software konden omgaan. Maar ook wij leren dagelijks nog bij en Mari verzucht in datzelfde voorwoord ook al, dat er nog geëxperimenteerd moet worden. Mari vervolgt met een interessant artikel over e-mail op Internet. Hij laat zien hoe je ook met een MSX op Internet kunt e-mailen. Het is wat lastiger en veel beperkter dan met een eigen Internet account, maar je hebt geen pc nodig en het is veel goedkoper. Ruud neemt dan over met een tweede artikel over MIDI. Het artikel gaat over Control Changes en is erg technisch. Ondanks dat het erg diep graaft, is de stijl ontspannen. Voor de liefhebbers natuurlijk smullen geblazen. Om de pagina te breken, staat er in het artikel een intermezzo dat niets, maar dan ook niets met computers, laat staan MSX te maken heeft, maar het artikel eindigt na negen kolommen wel mooi onderaan. Mari bespreekt vervolgens MGF Magazine 5 — best aardig, maar plaatjes voor screenshots te donker — en DISK 4, waarin dezelfde kritiek op XSW als wij reeds ventileerden. Mari belooft beterschap. Maico Arts recenseert Pumpkin Adventure III; ondanks dat het niet zijn favoriete spelsoort is, looft hij het zeer. Opnieuw Mari bespreekt eerst SD Mesxes 5 en geeft daarna in een superklein artikel een zelfbouw voor een autofireontwerp. Maico geeft een overzicht van de inhoud van MCCM 81, maar onthoudt zich bijna volledig van commentaar. Arie schrijft in het tweede artikel over Konami weer veel over dat voor MSX zo belangrijke bedrijf, maar of MSX'ers nu zo zitten te wachten op een overzicht van spellen voor onder andere Nintendo Entertainment System, zoals NES voluit heet, vragen wij ons toch wel af. Maico was in Dordrecht op de User Happening en kreeg daar van Wim Wallaart de uitgave over Groep Educatief, die hij in een artikel beschreef. Wij missen in deze XSW echter een verslag van dat bezoek. Drie pagina's worden door een onbekende gevuld met Ys 2, the final chapter. Het houdt het midden tussen een gigantische speltip en een verhaal. Wederom Mari neemt de draad weer op met de bespreking van SD-Mesxes 6. Maico neemt de lezer mee op de eerste schreden in MSX-land. In het begin van het verhaal lijkt het wel of hij het geschreven heeft voor iedereen die zeer beslist geen abonnement op XSW heeft. Het verhaal bevat vele nuttige gegevens voor ... ja voor wie eigenlijk? Uit de ervaringen die ik soms telefonisch met bepaalde gebruikers heb, weet ik dat die er wat aan zouden hebben, maar juist die mensen hebben geen abonnement op XSW Magazine en vaak ook niet op MCCM trouwens. Mensen die wel een MSX hebben, maar totaal geen kaas gegeten hebben van basic, dos en soms zelfs geen programma kunnen opstarten. Gewoon schijf erin en dan moet hij het doen. Artikelen voor dat soort mensen zijn zonde van de ruimte, omdat die mensen het toch niet gaan lezen. Misschien dat een MSX'ende ouder het naast de MSX kan leggen voor zijn spruit als hij er niet bij is.

Mari eindigt met MSX User 6 waarvan hem het gevoel bekruipt dat het afgeraffeld is, het idee dat ons juist bekroop bij zijn recensie. In het laatste artikel van XSW bespreekt Mari de problemen bij Stichting Sunrise. Hij toont begrip voor de medewerkers die tenminste nog wel hun vrije tijd er aan geven. Met name worden Stefan Boer en Peter Meulendijks geroemd voor hun inzet. Lezers worden dan ook opgeroepen om zowel Sunrise als XSW te steunen door zelf bijdragen te geven. Met nadruk wordt gesteld dat het niet alleen schrijvers, tekenaars of programmeurs hoeven te zijn. Iedereen die bereid is zijn handen uit de mouwen te steken is welkom. Ondanks dat bijna de hele XSW door twee mensen is gemaakt en het laatste artikel het in mineur doet besluiten, moet ik vaststellen dat XSW nog steeds weet te verbeteren. Taalfouten zijn er natuurlijk nog steeds, maar het is zeer redelijk en die slippertjes zie ik ook in de drie à vier maal gecorrigeerde tekst in MCCM staan. De inhoud is deze keer niet zo leeg als vorige uitgaven. Wij hopen echter op uitbreiding van het team, anders zien wij XSW het niet lang volhouden. Er komt een einde aan iemands inzet en valt er nu iemand af, al is het door ziekte maar tijdelijk, betekent dat gelijk het einde van XSW en dat zou jammer zijn

MCD 24

MCD stak altijd al met kop en schouders qua lay-out boven alle andere clubmagazines uit, maar toegegeven, het leek veel op een miniuitvoering van MCCM. Dit komt overigens niet door een simpele na-aperij van Arjan. Hij had die lay-out al voor hij met zijn medewerking van MCCM startte. Daarbij gebruikt hij een totaal ander opmaakprogramma. Maar juist door die overeenkomsten met MCCM wilde de redactie graag een nieuwe vormgeving. Die nieuwe vormgeving mag zondermeer geslaagd worden genoemd. Vooral de foto's zijn, zeker gezien het fotokopieren als laatste productiefase, zeer fraai. En gelukkig zijn de taglines — to be or not to be, that's boolean algebra — gebleven. En nu over naar de inhoud. In het voorwoord verontschuldigt Hans het verlate uitkomen. Daarna komt toch het grote onderwerp: het bestuur wil gezien de activiteiten van veel leden op pc de club ook openstellen voor pc'ers. De komende ledenvergadering zal uitsluitsel geven. In het redactioneel meldt Arjan de nieuwe lay-out en ook het vertraagde verschijnen. Het eerste artikel komt uit Japan waar MCD-lid Bas The Falcon Shop bezocht en beschrijft. Dan een forse bijdrage van Retaliator over een grafische cursor op scherm 0. En dan wel werkend in basic. In dit artikel wordt uit de doeken gedaan hoe alles werkt en de slimmeriken kunnen aan de slag. De listing die minder slimmen en de efficienteren nodig hebben komt in het volgend magazine. Na de oproep voor de ledenvergadering komt een lijstje met de hardware service. SCC Facts is een zeer lezenswaardig artikel van Bas over, u raadt het, de SCC. Het is vrij technisch en bevat veel gegevens. Tot slot bespreekt Arjan de nieuwe emulator uit Groningen. Het magazine is vrij dun, maar heeft meer inhoud dan de hele jaargang van menig ander clubblad. Arjan, mijn complimenten.

SBF

In een keurig nette omslag van Bedrijf de Beitel krijgen wij op Tilburg een stapeltje losse A4'tjes overhandigd. Het blijkt hetzelfde als de vorige keer te zijn: volkomen onduidelijk wie dit maakt, wie het krijgt, hoe anderen het kunnen krijgen en ga zo maar door. Op het eerste (?) vel zien we de titel MSX-INFO Tilburg 1996 met daaronder een kaart van Nederland met alle MSX BBS'en. Op de volgende vellen onder de kop BBS Nieuws eerst alle gegevens van de voornoemde BBS'en en dan een forse advertentie van Totally Chaos. Zou die er soms achter zitten? Dan een advertentie van MCD, die bij navraag van niets bleek te weten, en de lijst van deelnemers aan de beurs in Tilburg '96 die wordt onderbroken door advertenties van HPN, MSX-NBNO en Zandvoort. Dan een vel met niets anders dan advertenties van Totally Chaos, MSX gebruikersgroep Tilburg, West-Friesland, wederom MSX-NBNO — hebben zij er iets mee te maken ? — en MCCM. Dan de TC-lijst die de BBS-lijst nog eens, zij het iets korter, overdoet. Het laatste vel is een flyer van SBF Bedrijf De Beitel? Vreemd en illegaal, maar wel handig die lijsten.

West Friesland 16

MSX Club West Friesland vierde 10 februari zijn vijfjarig bestaan op een feestelijke clubdag waar even op wordt teruggekeken. Het club-

Verbod wordt gebod

Het blijkt dat de Nederlander zich gemakkelijker laat verbieden dan gebieden. Bij de recente aanpassingen in de regelgeving voor verkeersdeelnemers blijken vele verbodsborden te moeten worden vervangen. Er wordt nu dus minder verboden dan voorheen, maar dit betekent nog geenszins dat u meer is toegestaan. Was het vroeger bij een bepaalde zijstraat verboden daarin af te slaan, nu wordt het u geboden door te rijden. Op het eerste gezicht lood om oud ijzer en u mag niets meer en moet net zoveel. In de praktijk blijkt echter dat velen het gebod naast zich neerleggen en vrolijk afslaan waar dat hun gemakkelijk dunkt. Is er in dit geval sprake van kwaadwillendheid of onwetendheid? Wij weten het vooralsnog niet: het is indenkbaar dat de geplaagde weggebruiker de onmogelijkheid ziet van de gedwongen opdracht tot rechtdoor en rechtsaf gaan en dan maar besluit tot linksaf. De wetgever zal ongetwijfeld in al zijn wijsheid bedoeld hebben dat het bord met de opdracht tot splitsen, gelezen dient te worden als een aanwijzing tot het nemen van een der geopperde mogelijkheden. Denk aan de analogie met andere rechthoekige blauwe borden. Een blauw vierkant bord met P betekent toch ook niet dat u daar moet parkeren; het is een aanwijzing dat parkeren daar is toegestaan. Een hoekig blauw bord met een gecombineerde pijl, een naar boven en een naar rechts, moet dan ook gelezen worden als: het is toegestaan op dit punt rechtsaf te slaan maar ook om rechtdoor te gaan. En het is dus niet toegestaan linksaf te slaan, want dat staat er niet bij. Het lijkt redelijk, tot we er over nadenken. Als er een P staat, mag er geparkeerd worden, maar het hoeft niet. Dus je mag rechtsaf of rechtdoor, maar het hoeft niet. Als er een bord met voornoemde combipijl staat mag je niet linkssaf want dat staat er niet bij en als er voor uw huis geen P staat mag u er niet parkeren want dat staat er niet bij. Er is onze wetgever in de waan van het regelen nog iets ontschoten: mensen zijn gewend dat blauwe borden aanwijzingen geven. Die aanwijzingen heeft niet iedereen nodig en daarom hebben vroegere wetgevers ook besloten voor een rustige kleur blauw bij aanwijzingen. Denk aan straatnaambordjes, ANWB borden — waarom mag deze privé onderneming overigens als enige reclame maken op vaste objecten langs de snelweg? — en natuurlijk die P. Vroeger gaf een duidelijk rood bord aan dat linksaf verboden was, maar het onopvallende blauwe bord wijst slechts de andere richtingen aan. Bij het kruispunt waar wij zicht op hebben, sloeg vroeger een enkeling ongeautoriseerd linksaf en die werd in spaarzame gevallen geverbaliseerd. Momenteel legt een veelvoud aan weggebruikers het gebod naast zich neer en wij zagen nog geeneen hiervoor bekeurd worden. Is dit institutioneel of valt het onder een gedoogbeleid, vragen wij ons af?

Parcellus

Computer leest krant voor

Sinds enige tijd is het in Nederland mogelijk via het nieuwe computersysteem Visuel. Hierdoor kunnen visueel gehandicapten de inhoud van veel kranten, zowel de grote landelijke als ook wat regionale, tot zich nemen. Het systeem maakt het mogelijk de teksten van de krant op speciale beeldschermen met extra grote letters neer te zetten, maar een volledig blinde heeft daar nog niets aan. Het is daarom prettig te horen dat ook deze groep nu geholpen wordt door ook een uitlezing in een zogenaamde braille-leesregel en een door een synthetische stem voorgelezen tekst. Dit laatste werkt wel, maar de gebruikers klagen nog over een metalig geluid. Hier wordt aan gewerkt. De gebruikers van Visuel zijn voorlopig zeer te spreken over het systeem, waardoor ook zij 's ochtends aan het ontbijt het nieuws kunnen 'lezen'. Abonnementen kunnen ook op delen van kranten genomen worden, maar het grootste voordeel is toch wel dat de uitgave vrijwel gelijktijdig met de normale edities verschijnt. ❑

Strip stopt

Tot onze spijt moeten we doorgeven dat Kristiaan Jousma stopt met zijn strip. Hij heeft lange tijd veel plezier aan zijn MSX beleefd, maar moest door zijn studie daar noodgedwongen regelmatig van afscheid nemen. Toch wilde hij, fysiek zo afgesneden van zijn MSX, de band houden. Het tekenen van een strip gaf hem die megelijkheid en MCCM bood hem tevens een forum om in te publiceren. Wij betreuren deze stap natuurlijk wel, maar respecteren de keus die Kristiaan gemaakt heeft. Een nieuwe striptekenaar vinden lijkt ons haast onmogelijk, maar als er lezers zijn die eens een MSX geinspireerde tekening willen maken, dan zullen wij die - bij voldoende kwaliteit - graag in MCCM opnemen. Van Richard Stoffer hebben wij er al een liggen. ❑

Veranderingen bij Stichting Sunrise

Velen zullen de laatste tijd wel gemerkt hebben dat niet alles bij Stichting Sunrise even vlot ging. Dit had/heeft twee oorzaken. Ten eerste waren veel te veel zaken bij Stefan Boer geconcentreerd en ten tweede overkwam Stefan een ongeluk waardoor hij niet meer kon werken. De oorzaak van zijn klachten is nu echter bekend en hij zal langzaamaan beter worden. Dat hij — als hij weer gezond is — allereerst de achterstand opgelopen bij zijn studie zal proberen weg te werken, zal niemand verbazen. Andere Sunrise mensen moeten zijn taken dus overnemen. Dit kost echter tijd, vooral omdat die overnemers zelf ook vaak weer in een drukke tentamenperiode zitten. Zij verzoeken om clementie en geduld. Het streven is om na de vakantie alles weer goed draaiend te hebben. ❑

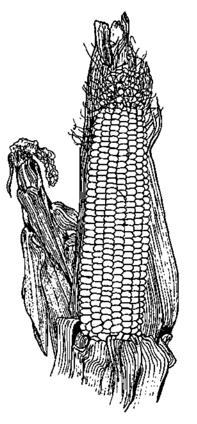
Bill Gates Nr 2

Microsoft kopman Bill Gates is niet langer Amerika's rijkste man. Deze eretitel gaat momenteel naar Warren Buffett een belegger die minder op de voorgrond treedt.

Warren is als klein jongetje van vijf al begonnen met geld verdienen. Inderdaad: limonade verkopen. Op elfjarige leeftijd kocht hij zijn eerste aandelen en ging daarmee tot op heden door. Op veel manieren doet hij mij aan Dagobert Duck denken. Hij doet nooit onverantwoorde uitgaven, sterker, zijn enige uitspatting is een privé vliegtuig dat hij prompt Onverantwoord doopte. Hij koopt aandelen van bedrijven waarvan hij door bestudering van de jaarstukken weet dat die op de beurs worden ondergewaardeerd en wacht geduldig tot ze hun echte waarde of meer zijn om te verkopen. En, o ja, Op dit moment wordt zijn kapitaal geschat op 16,6 miljard dollar. ❑

MCCM administratie in Amsterdam

Het staat duidelijk in de colofon en wij meldden het ook al meermalen, maar nog steeds komen mensen zich aan- of afmelden bij de redactie. De redactie vindt het prettig om te weten waarom u wilt opzeggen of juist abonneren. Zij kan dan bij haar keuzen rekening met die informatie houden, maar administratief moet alles in Amsterdam geregeld worden. Ook al meldt u bijvoorbeeld de beindiging van uw abonnement per aangetekende post, betekent dat administratief niets. U had het bericht net zo goed naar uw broer of vriend kunnen sturen. Gebruikt u uw MSX niet meer? Laat hem dan niet ongebruikt in een kast staan, maar verkoop of geef hem aan een ander en laat die eventueel uw abonnement ook overnemen. MSX'je blij en wij blij. ❑



MSX-GIF = MIF

Op de beurs in Tilburg vonden wij een nieuw formaat om plaatjes op te slaan en te laten zien, u kunt alle MSX-schermen mee laten zien, zonder eerst de opdracht screen te geven. Er zit ook een programma bij om plaatjes van het *.BMP-formaat om te zetten naar het *.MIF formaat en deze zijn werkelijk prachtig. De viewers, eentje onder dos, eentje onder basic en eentje voor de PC zijn PD en staan op de disk, evenals enkele plaatjes. De andere onderdelen, om zelf MIF plaatjes te maken kunt u bestellen bij:

POWER MSX softwares
C/O SCHOULPT Christophe
8, rue Capuchines
57530 Courcelles sur Nied
France

❑

Magazines

blad werd volgens Bas weer grotendeels door Albert gevuld. En hij begint zelf ook in te zien dat het misschien beter is het maar geheel over te dragen. Na een paginagrote lijst voor hardwareuitbreidingen, een advertentie voor de Bertus Burger, een hamburger die het buurthuis in samenwerking met de MSX club presenteert. Voor deze aankondiging is zelfs een ontwerpstudio aan het werk geweest. Wauw. Een inhoudsopgave ontbreekt, maar de paginanummering eveneens, dus dat was toch lastig geweest. Het gaat in ieder geval verder met een fors artikel over het Philips NMS 1160 Keyboard. Dan een klein artikeltje over De Namaak Disk 1 — die wij graag ter recensie zouden ontvangen — gevolgd door een dubbel zo grote advertentie voor die disk. Twee pagina's speltips volgen en dan een paar leuke weetjes over Konami van de hand van Albert. Jaap is enthousiast over Pumpkin Adventure III, maar heeft daar niet zoveel woorden voor nodig als een om kopijschreeuwende redacteur zou wensen. Albert duikt vervolgens diep in de ins en outs van de SCC, inclusief zelfs een basic programma. Aansluitend geeft Albert commentaar over de Gradius 2 cartridge van Konami, die in zijn ogen een soort test-SCC is geweest. Een onbekende, maar vermoedelijk ook Albert, waarschuwt ons voor een bug in de roms van de MSX. En inderdaad liep ook mijn Sony HB 700P vast met de muis in poort 1, de linker, na PRINT PAD(0). Zit de muis in poort 2, krijg je gewoon 0 als antwoord, maar nu geeft ?pad(4) problemen. De ontwerpstudio levert vervolgens een advertentie voor het stoomtreinmuseum waarbij we hopen dat de rand alleen ter illustratie is en niet een verkleinde uitgave van de rails voor die trein. Per bocht wisselen van spoorbreedte lijkt ons niet echt handig. Dan vult Albert een pagina over BBS Waterland, niet moeilijk voor hem, daar hij zelf daar het MSX-deel beheert. Best grappig is te zien dat hij begrijpt dat het HET systeem en derhalve ook het BBS is, maar het vroeger met DE verkeerd aangeleerd kreeg. Dan weer van, juist ja, wat tips voor Rune Worth. Voor de productenlijst en wat kleine advertenties heeft Albert het nog over set scroll in machinetaal; een eerder geplaatst artikel bleek nog een paar bugs te bevatten en die worden nu gedebugt.

MCCOG Jubileum Bulletin

Blij zijn wij vast te stellen dat de MSX Computer Club Oost Gelderland al tien jaar lekker draait. Jammergenoeg moeten we wel vaststellen dat deze ouderdom geen garantie is voor een goed clubblad. Niet dat dit blad zo slecht is, maar met enige extra zorg had het er gelijk een stuk beter uitgezien. Nu staat de tekst op de cover scheef en zijn de pagina's ongenummerd, om maar eens iets te noemen. Het blad begint en eindigt met een historisch overzicht van de activiteiten in de jaren die geweest zijn. We lezen dat eind 1985 André en Martin Vreeman samen met Theo Manders het idee voor een club kregen. Op 2 mei 1986 werd in een bijeenkomst een voorlopig bestuur gekozen en de oprichting was 6 juni 1986 een feit. In het bestuur kwamen onder anderen Ruud Gosens en Martin Vreeman, die beiden nu nog in het bestuur zitten. André Vreeman kwam al snel na de start van de club om bij een verkeersongeval en dat zorgde vanzelfsprekend voor een somber begin. De club groeide als kool, maar na een aantal jaren daalde het ledenaantal toch weer. Nu lijkt het zich redelijk te stabiliseren: 55 - 65 - 58 - 61 - 34 - 33 - 34 - 44 - 35 - 31 ... De club hield zeer regelmatig clubavonden en doet dat nog steeds. Tweeëntwintig per jaar om precies te zijn in clubgebouw Atlantis aan de Schimmelpennincklaan te Zutphen, maar nog steeds ontbreken ons de exacte data en daarom staat MCCOG nog steeds niet in de clubdatalijst. Onbegrijpelijk, het lijstje had zelfs met deze uitgave kunnen worden meegestuurd en dan waren mogelijk weer een paar MSX'ers uit de omgeving blij gemaakt. Onder een lijst met bestuursleden staat een karikatuur van een foto. Er staan vermoedelijk mensen op, maar zelfs dat is niet duidelijk te herkennen. Tip: als je een foto gaat kopiëren, moet je hem rasteren. Dat kan heel simpel door er een raster, dat in de betere kantoorboekhandel te koop is, overheen te leggen. Het resultaat zal dan stukken beter zijn. Aan het eind nog een lijst met hoogtepunten, waarbij hun eigen beurs natuurlijk hoog scoort. Op de laatste bladzijde wordt nog toegegeven dat het Bulletin nog steeds het zorgenkindje van de secretaris is.

MAD 2/96

De Nieuwsbrief uit Doetinchem kwam net voor, in plaats van na het schotje 'Wij lazen' terecht en werd daardoor het vorige MCCM nog niet besproken. Onze excuses. In het voorwoord lezen we dat er veel activiteiten en bezigheden zijn in verband met ondermeer de komende beurzen. Een paginagrote listing van een programma in basic laat een mannetje zenuwachtig van links naar rechts over het scherm draven. Mogelijk iets om te gebruiken als screensaver, vraagt de redactie zich af. Dan volgt een inmiddels al gehouden open dag van de S.G.G.A. en wij vragen ons af waarom deze dag — als hij voor MSX'ers interressant is — niet ook bij ons gemeld werd. Nogmaals onze excuses voor de verlate bespreking.

MAD 4/96

Deze Nieuwsbrief uit Doetinchem doet ons — na de blunder met #2/96 — direct alle kasten openrukken. Waar is nummer 3/96? Verdwenen in de post? Speelt Murphy de grote trom? Of zijn ze in Doetinchem boos omdat in MCCM geen MAD stond? Hoe het ook zij, nummer 4 van dit jaar blijkt ineens niet meer op A3 maar op A4 te staan. Uit het voorwoord begrijpen we dat dit al met nummer 3 moet zijn gebeurd en dat de reacties erop niet negatief waren. Verder meldt het voorwoord dat de vorige dag minder goed bezocht werd, hetgeen aan het weer geweten wordt. Verder wat huishoudelijke mededelingen. Een halve pagina wordt besteed aan de beurs in Tilburg en na de beurskalender wordt een bespreking van MSX4PC voor de volgende aflevering aangekondigd. ❑

Beurzen

Zaterdag 21 september

vindt van 10.00 tot 17.00 uur de 8e MSX Computerdag in Zandvoort plaats, gecombineerd met de 4e Gameconsole dag.

Net als voorgaande jaren biedt de Sporthal Pellikaan, A.J. van der Moolenstraat 5 onderdak aan de bij-eenkomst op vijf minuten lopen van het NS–station. Info (023) 571 79 66 (na 18.00 uur) of per fax (023) 571 42 91.

Zaterdag 26 oktober

organiseert de Mini Computerclub Almelo de MSX-Beurs van het Oosten. De nieuwe organisatie wil er fors de schouders onder zetten en er voor zorgen dat de beurs 'vol' is. Als locatie is weer voor de Schelfhorst te Almelo gekozen. Info (0541) 51 11 12 of (0548) 65 40 63.

Zaterdag 29 maart

zal de MSX gebruikersgroep Tilburg onder voorbehoud voor de 10e maal de grote internationale MSX beurs houden. Het voorbehoud geldt trouwens de datum en niet het doorgaan, daarvoor was de negende te succesvol. Info (013) 456 06 68 of (013) 468 14 21. ❑

Oplossing puzzel 82

	9	6	3		7	8	9	5
	5	2	1		3	2	7	1
		4	2	1	9	3		
	1	7	5	2		1	3	4
	8	9	7	3		4	1	2

Bijeenkomsten

Clubbijeenkomsten tot verschijnen MCCM 84

Amsterdam: De Amsterdammer
info: (020) 699 92 63/632 77 14
data: 14/6

Doetichem: MAD
info: (031) 466 26 03
data: 25/5, 22/6 *

Dordrecht: MCD
info: (078) 651 11 56
data: *

Elsloo: V.C.L.
info: (045) 572 59 95
data: 2/6, 7/7, 1/9

Enschede: MCCE
info: (053) 431 24 34
data: 24/5, 21/6, 26/7, 23/8

Groningen: MSX CC Groningen
info: (050) 571 14 64
data: **

Houten: HCCMSX gg
info: (0343) 49 16 96
data: 18/5, 8/6

Landgraaf: V.C.L.
info: (045) 572 59 95
data: 18/5, 15/6, 24/8

Leeuwarden: MGF
info: (058) 212 56 65
data: **

Nistelrode: MSX NBNO
info: (0412) 61 25 91
data: 17/5, 21/6 *

Tilburg: MSX gebruikersgroep
info: (013) 456 06 68
data: 19/5, 18/6 *

Valthermond: MSX Club Valthermond
info: (059) 966 27 17
data: 1/6, 6/7 *

* Geen latere data bekend
** Geen data bekend; laatste vermelding als geen nieuwe data volgen

Club-data
In deze beurskalender vermelden wij de data tot het verschijnen van MCCM 84. Dat is nu dus tot 11 juli 1996. Hopelijk ten overvloede verzoeken wij de clubs op tijd de nieuwe data in te zenden.
Dit kan op vele wijzen: per brief, per briefkaart, per fax, per e-mail, maar alleen **n i e t** telefonisch. ❑

	11	9	34		32	9	7	5
7				21				
23				12				
	9	22 / 8				9	11	5
11				28				
22				12				

Links-boven

Uitleg

Bij deze puzzel het de bedoeling de cijfers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9 in te vullen. De cijfers van elke rij moeten bij elkaar opgeteld het getal zijn dat links van die rij staat. De cijfers van elke kolom moeten bij elkaar opgeteld het getal zijn dat boven die kolom staat. In een combinatie mag elk cijfer maar één keer voorkomen. Ook mag elke combinatie maar één keer in de puzzel voorkomen. Een toelichting: de som van twee vakjes is 13 en dat bleek 4 en 9 te zijn. Een andere optelling van twee vakjes die samen 13 zijn, mag nu niet 4, 9 of 9, 4 zijn. Bij die andere 13 moet gekozen worden uit 5, 8 (of 8, 5) en 6, 7 (of 7, 6). Let hier goed op, wat soms is dit het enige houvast voor de keuze.

Tips

Om op het goede spoor gezet te worden wat tips:
— zoek naar minimale tellingen: bij twee vakjes die samen 3 zijn, moet 1 en 2 ingevuld worden; drie vakjes die samen 7 zijn, moeten wel 1, 2 en 4 zijn.
— zoek naar maximale tellingen: bij twee vakjes die samen 16 zijn moet 7 en 9 ingevuld worden. Vier vakjes die samen 30 zijn, moeten wel 6, 7, 8 en 9 zijn.

Een beginnetje

Kijk linksboven. De rij met 7 ervoor kan alleen met 1, 2 en 4. De kolom met 34 erboven kan alleen met 9, 8, 7, 6 en 4. De 4 met daarom wel op het eind bij de 7 staan. Direct onder de 11 moet 1 of 2. Met 1 kan het tweede cijfer niet dus moet het 2 zijn en de cijfers van de 23 zijn in te vullen. Nu linksonder...

Aangeboden

Voor de tweede keer geplaatst in verband met verkeerd telefoonnummer eerste keer:

NMS 8280 bijna nieuw - VW0 030 printer - Sony HBi V1 2/2+digitizer - keyboard voor muziekmodule -2 joysticks - 3 Philips muizen - Sony plotter - dos2 - SCC - Usas - lichtpen - Logo - Arc - etc p.n.o.t.k. (0317) 41 12 36 Noël

Inzenden van Maiskorrels

Het inzenden van onze kleine advertenties door de tekst **duidelijk leesbaar** op te sturen naar MCCM, 's-Gravendijkwal 5a, 3021 EA Rotterdam samen met vijf gulden voor een kleine (zo'n vier regels) of tien gulden voor grotere (maximaal tien regels) advertentie. ❑

Aangeboden

Sony MSX HB-F700D met toetsenboed, muis en kleurenmonitor (Philips CM 8833), 11 diskettes met diverse (educatieve) programma's en MSX-LOGO (handboek en cartridge). Tegen elk aannemelijk bod. Tel (0548) 51 40 40

NMS 8280 *f*395,00 - NMS 8255 *f*275,00 - NMS 8245 *f*175,00 - Matrixprinter *f*90,00 - SCC's Nem.2 *f*60,00 - Nem.3 *f*80,00 - FM-PAC *f*125,00 (020) 612 89 42

MSX muis *f*65,00 - CM 8533 *f*225,00 - RS 232/NMS 1210 *f*150,00 - Plotterpennen *f*10,00 - MSX DOS compleet *f*55,00 (020) 612 89 42

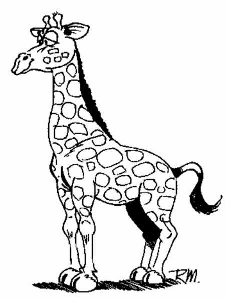
LOGO compleet *f*30,00 - Inbouwdrive *f*65,00 - Printerkabel 5m. *f*25,00 - Tractorfeed *f*35,00. (020) 612 89 42 ❑

Gevraagd

Gezocht: mensen met een MSX in omgeving Kampen die samen met mij een club willen opzetten. Interesse? Bel (038) 332 05 31 (Berend Jan).

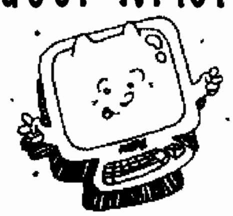
Te koop gevraagd: MSX 2, V9938 en V9958- Technical Data Boeken. Tel: 075 - 6423175

Gezocht: betaalbare programmeur en moonblaster componist telefoon (0595) 57 26 51 ❑



door Kristiaan Jousma

MSX Club aflevering 6



De Platlanders



BBS–wereld

Multi Mente is een grafische schil om MSX dos 2.xx, die bijna alle commando's van MSX dos2.xx ondersteunt en soms ook meer doet! De sterke punten van Multi Mente zijn alle file–behandelingen zoals kopiëren, verplaatsen, deleten, opstarten, bekijken en editten. Nu versie 2 is uitgekomen, besteden wij er opnieuw aandacht aan. Het programma stond overigens al de vorige keer op het diskabonnement.

Tom Emmelot

Achtergrond

Ik had het net voor elkaar gekregen om in Multi Mente 1.5 alle mogelijkheden te benutten toen ik van Theo Hoogerwerf een MSXFAN kreeg. Hierin een versie van MM — we geven in dit artikel Multi Mente aan met MM — die hetzelfde leek, maar er zaten een paar vreemde .DAT-files bij met veel mooie grafische tekens die op een MSX turbo R tot Japans moeten leiden. Deze versie wilde echter voor geen meter werken. Ik dacht: 'killen maar', tot ik in de .DOC-file niet MMFAN, maar MM 2.0 zag staan: een latere versie dus. Ik wist dat Fokke Post het programma MMPATCH.BAS had gemaakt om MM te laten werken onder de diverse MSX dos xx versies en ik heb Fokke gevraagd of hij er eens naar kon kijken. Ik stuurde het hele spul naar hem per modem en al na een uur belde hij de pokes door die ik in MMPATCH.BAS moest veranderen om MM 2.0 aan de praat te krijgen! Jammer was wel dat een aantal opties niet tot slecht werkte. Ik heb Fokke gevraagd of hij alle bugs eruit wilde halen. Je moet weten dat hij werkt met een MSX turbo R met Gouda interface en ik met een NMS 8280 en MK/Bert 2.7. Elke keer als Fokke bij hem het probleem had opgelost, belde hij de verandering door en werd het ook bij mij getest. Ik herschreef de handleidingen en paste de .DAT-files aan.

Versie 2

Het steeds aanroepen van een directory tree van een drive en het sturen van de cursor naar de juiste directory maakt het gebruik zeer gemakkelijk; je hoeft niets in te typen! Bijna alles werkt met de cursortoetsen en met toetscombinaties. Wil je meer met MM, dan moet je zorgen dat MM een groot aantal programma's kan vinden. Hiervoor dien je onder MSX dos een path in te stellen, zodat MM die ook kan vinden. In de MM.CFG file wordt alles gezet dat bepaalt hoe je MM wilt hebben als hij opstart. Als je deze in een ascii editor laadt, kun je deze helemaal naar je smaak inrichten; hoe en wat zie je in deze file zelf.

Ben je klaar met de MM.CFG, dan moet je met het programma CS.COM de gegevens in MM.COM laten zetten. Dit doe je door achter de dosprompt >CS MM te typen. Dingen die je onder andere kunt aanpassen zijn:

- het aantal kolommen van de files die op het scherm komen;
- welke drives bij TREEALL — alle dir tree's onder elkaar — getoond moeten worden;
- welke editors en of viewers gebruikt worden.

Hieronder de programma's die door MM zelf gebruikt worden, als je de MM.CFG file gebruikt zoals hij op disk staat:

- PMM: grafische schil om PMEXT;
- PMARC: pma inpakker;
- PMEXT: pma uitpakker;
- PMCAT: pma bewerker;
- LHARC: lzh inpakker (lh5);
- LHEXT: lzh uitpakker;
- UNARJ: arj uitpakker;
- KID: asc editor*;
- MED: asc editor*;
- TT: kanji file viewer*;

*) hiervoor kan gemakkelijk een andere in de plaats komen.

Gebruik

Door de cursor op een .PMA, .LZH of .ARJ file te zetten en return te geven, krijg je de inhoud van deze file te zien. Als je echter op de [U] drukt, wordt er gevraagd om de plaats aan te geven waar de uitgepakte file(s) moeten komen te staan. Als je bij een .PMA of sommige .LZH files op [SHIFT] & [U] drukt, ga je met die file naar PMM, de grafische schil om PMEXT. Zie hiervoor het artikel van Arjan Steenbergen in MCCM 77.

Dan heb je nog de file MMRET.DAT. Deze kun je ook inladen in een asc editor en nu kun je zo veel als je wilt automatische opstartstrings maken, afhankelijk van òf de annex òf de complete filenaam. In het kader hieronder alvast een stukje uit MMRET.DAT ter verduidelijking.

Voorbeeldregels uit MMRET.DAT

:AUTOEXEC.BAT $V	; Bovenaan om andere .BAT-files wel te starten.
:CHKDSK.COM $X/F	; Zo wordt dus chkdsk met de optie /f uitgevoerd.
.ARC UNARC CK	; Toont de inhoud van een .arc file.
.ARJ UNARJ L CK	; Toont de inhoud van een .arj file.
.ANS ANSIVIEW CK	; Toont een ANSI-scherm.
.BAS BASIC $C	; Start een basicprogramma.
.BAT $C	; Start een .BAT-file.

BBS-wereld

Op- en/of aanmerkingen, alsmede bijdragen voor het magazine en het diskabonnement kunnen via Tom aan MCCM worden doorgegeven.

Tom Emmelot
Geerdinkhof 602
1103 RL Amsterdam
Telefoon (020) 699 92 63 op spraak

Hij is ook bereikbaar via node 18:900/006 op het BBS van MSX - Veendam dat van 19.00 tot 22.00 online is op woensdag, vrijdag, zaterdag en zondag op nummer (0598) 61 77 52.

Hier zie je twee manieren die gebruikt worden in de MMRET.DAT file. Direct links kun je met een dubbele punt of met een punt beginnen; als je met een : begint dan wordt in MM naar de hele filenaam gekeken en bij een punt alleen naar de annex. MM voert bij een return een in de file MMRET.DAT aangegeven actie uit op het bestand waar de cursor op staat; welke actie, is afhankelijk van het type bestand. Dit mag een dos opdracht of een programma zijn. De reden waarom ik :AUTOEXEC.BAT met $V naar de interne viewer van MM stuur, is omdat je meestal niet weet wat zo'n programma doet en je nu eerst te zien krijgt wat die .BAT doet. Als je hem wel wilt runnen, dan kan dat met R of shift-R. Bij :CHKDSK wordt $X gestart, dat is CHKDSK, maar de optie /f wordt er nu achter gezet.

Onderaan zorgt de .BAT $C dat alle andere .BAT-files gewoon worden gestart. Alle veranderingen in deze MMRET.DAT zijn direct werkzaam met MM, je hoeft er verder dus niets mee te doen zoals bij de .CFG.

Dan heb je nog vier .DAT-files: MMMCR, MMMCRS, MMMCRC en MMMCRCS; ze worden aangeroepen met respektievelijk de GRPH, SHIFT & GRPH, CODE & GRPH en de SHIFT & CODE & GRPH. Deze .DAT-files zijn in feite menu's die je zelf maakt. Bij het indrukken van bijvoorbeeld de GRPH wordt dat menu in een window over het normale MM-scherm gezet. Je hebt nu met één toets de mogelijkheid om MM iets te laten doen. Met A–Z en 0–9 zijn er 36 opdrachten mogelijk. Dit mag ook weer een dos opdracht en/of het starten van een programma zijn. Hierbij kun je gebruik maken van alle strings die MM gebruikt, dus ook als je een aantal files geselecteerd hebt, kun je indien je de juiste /$ gebruikt, MM meer dan één opdracht achter elkaar laten uitvoeren. Op de volgende pagina zie je mijn MMMCR.DAT.

Hierin vind je een hele reeks mogelijkheden van dos commando's en het starten van programma's of combinaties. Ik moet wel opmerken dat ik met MSX dos 2.4 werk, wat iedereen voor die *f* 22.50 moet doen. Je ziet dat meer dos opdrachten achter elkaar mogelijk zijn. Indien je achter de letter/cijfer gevolgd door het haakje een opdracht zet en verder niets, toont MM gewoon die opdracht. Staat er echter een quote, dan zal MM de tekst tonen die daar achter wordt gezet. Het bovenstaande zou je nu ook alleen met MSX dos 2.4 kunnen doen; met elke letter als ALIAS-naam, zou je alle opdrachten kunnen laten uitvoeren, alleen je krijgt ze niet zo mooi als menu op je scherm. Ideetje misschien Fokke?

Oorspronkelijk was er alleen de MMCR.DAT samen met de GRPH, maar omdat bij mij tijdens het bugvrij-maken en testen de file al vol stond met 36 opdrachten, heb ik Fokke gevraagd dit uit te breiden en tot mijn genoegen bracht hij het totaal op vier bestanden.

De nieuwe versie van MM kan nu ook heus sorteren en dat ook vastleggen, tevens bestaat de mogelijkheid om files in een directory

Even voorstellen

Mijn naam is Tom Emmelot, ik ben op 15 april 1950 ter wereld gekomen. Na de LTS, waar ik diploma's haalde voor fijnbankwerker en electro, ging ik werken in een fabriek die verkeersinstallaties bouwde en ik sta soms nog voor rood bij een installatie die ik zelf gebouwd heb. Dit was in 1966 nog volledig transistor- en diodetechniek. Na mijn diensttijd ben ik begonnen bij een klein lichtreclamebedrijf waar ik na een jaar als zelfstandig monteur aan het werk ging en tot 1989 elke dag op pad ging en in heel Nederland lichtreclames plaatste. Ik werd chef werkplaats. Het bedrijf ging twee jaar na verkoop failliet, maar ik had de mazzel om direct als afdelingschef bij een ander bedrijf in lichtreclames aan de slag te kunnen. Ik werk daar nu nog.

In mijn jeugd kwam ik al snel met elektronica in aanraking door mijn vader, die als zendamateur vroeger alles zelf bouwde! Door vader werd ik meegesleept naar een HCC beurs in Utrecht en hij kocht daar zijn eerste MSX met datarecorder. We konden beiden geen woord basic en we wilden een programma dat draaide op een Commodore 64 omzetten naar MSX. We zijn daar een paar maanden zoet mee geweest en snapten toen MSX basic wel een beetje. Na een jaar kocht mijn pa een NMS 8255 waar hij nu nog elke dag achter zit! Ik kreeg zijn MSX 1 en begon mijn eigen MSX leven. We kochten allebei een Telcom modem en waren soms met dezelfde programma's bezig en stuurden elkaar de resultaten. Ik woonde toen al in Amsterdam en kwam regelmatig bij hem langs en dan gingen we direct aan het MSX'en. Ik heb sinds 1988 een NMS 8280 met kleurenmonitor en printer. Eind '93 ging ik met een NMS-modem bellen en up- en downloaden en eind '94 kocht ik een RS232 en regelde een Tornado FM144E faxmodem. Dat werkte aangenamer en ik werd al snel een vaste beller van MSX - Veendam en na een tijdje zelfs cosys en kreeg op de echomail een eigen nodenummer. Inmiddels is mijn eigen BBS ook werkelijkheid aan het worden, nog een hele smak files installeren en wat sleutelen en hij draait. Ik ben al eens op verzoek on-line geweest, maar de V23-users geven nog problemen.

Ik programmeer in basic, Pascal en sinds kort ook in Hitech C. Ik bewonder de machinetaalprogrammeurs bijzonder, maar daar waag ik me meestal niet aan! [NvdR: *assembly language lijkt ons ook praktischer.*] Verder gaat mijn interesse uit naar gebruiksprogramma's die het MSX'en gemakkelijker maken. Ik houd van programma's waar iets mis mee is en blijf dan meestal doorzoeken tot het voor elkaar is. Verder vind ik gebruiksaanwijzingen van programma's zeer belangrijk, maar vind ook dat velen de gebruiksaanwijzing zeer slecht of helemaal niet lezen! Dit is me gebleken na zelf de gebruiksaanwijzing van diverse programma's te hebben geschreven en daarna, als er iemand een vraag had over dat programma, alleen maar hoefde te zeggen waar het in de gebruiksaanwijzing stond. Maar omdat ik, als ik iets niet begrijp in een gebruiksaanwijzing, meestal doorpiel tot ik het wel begrijp, krijg ik de aandrang die gebruiksaanwijzing opnieuw te schrijven. Je moet er daarbij van uitgaan dat iedereen dom is, maar dat je dat niet moet laten blijken. Zeker als je een programma zelf schreef, is jou alles duidelijk. Ik vind dat leuk om te doen: als je dus vragen hebt, kom er mee.

Ik sta nu op de plaats waar Tuut de Groeten van Ruud zijn artikelen plaatste en ik heb het aan hem te danken dat ik nu mijn eerste artikel aan jullie mag presenteren. Bedankt Ruud, ten eerste voor al die stukjes die ik altijd met belangstelling las en ten tweede dat ik nu de klos ben en maar moet zien of ik genoeg stof heb om een groot aantal MSX'ers te boeien. Jullie, ja jullie, kunnen daar veel aan bijdragen door mij te vragen dit of dat te behandelen. Ik merk het wel in de lezerspost. ❐

precies op de plaats te zetten waar jij dat wilt. Sorteren gaat met de [S] en je krijgt dan de keuze uit name, size, time en annex, wat staat voor naam, formaat, tijd en extensie. Als je nu met de cursor en return je keuze hebt gemaakt, krijg je nog de vraag Up of Down, dus van A naar Z of van Z naar A. Als je nu returnt, wordt de boel gesorteerd. Dit wordt echter niet vastgelegd! Je kunt dat alsnog doen door op de [Y] te drukken. Je krijgt dan de vraag 'Writing Data [Y]es [N]o?' en na [Y] wordt de sortering vastgelegd. Met de cursor op een file op de [DEL] zet MM deze file bovenaan in een apart window met de naam File turn. Je kunt meer files op die manier in dat window plaatsen; door vervolgens met de cursor op een andere plaats te gaan staan, kun je in omgekeerde volgorde, dus de laatst verwijderde eerst, met de [INS] op die nieuwe plaats zetten. Met [Y] kun je dat weer vastleggen.

Verder werkt MM nu ook met de volumenaam, die gemaakt en veranderd kan worden met [CTRL] & [V], waarna je in een window de naam kunt invoeren of veranderen. Een heel belangrijk punt is dat deze MM niet meer gebruik maakt van een hidden MM.BAT-file. In de vorige versie werd in elke directory waarin MM werd verlaten een verborgen opstartbestandje voor MM gezet. Hierdoor werkte UNDEL niet meer goed. Degenen die van floppy werken, raad ik aan, als je geheugen het toe laat, om MM inclusief de .EXE en de .DAT-files naar de H: drive te kopiëren. Dit levert een enorme snelheidswinst! Werk je met een hard-disk, dan kun je het beste MM zijn eigen directory geven direct in de root met de naam MM. Je kunt dan, indien je deze opgeeft met SET HOME=A:\MM, met de [CLR HOME] van overal direct naar de MM directory gaan. Als je met MSX dos 2.4 werkt, maak je ook een ALIAS met de naam MM. Die maak je als volgt:

```
ALIAS MM="A:\MM\MM
```

en MM wordt snel opgestart. Onder dos 2.2, 2.31 en 2.32 zet je in

```
AUTOEXEC.BAT, SET MM=
A:\MM\MM.COM
```

om MM snel te kunnen starten. Verder moet je goed in het PATH opgeven waar alle subfiles zoals TED en PMM staan en MM werkt vlekkeloos. Als er iets niet goed werkt of je krijgt foutmeldingen, zet dan de ECHO ON met SET ECHO ON en er gaat een wereld voor je open, omdat nu alles op het scherm zichtbaar wordt wat betreft het aanroepen van de programma's en de commando's. Verder wijs ik erop dat de versie die op disk staat voor MSX dos 2.4 is en je dus MM met MMPATCH2.BAS voor jouw versie geschikt moet maken! Veel plezier met deze nieuwe MM. ❑

Tom's eigen file

```
0)'============ Menu 1 ============
1)CS $X                        'CS v3                      ;VERANDER .CFG
2)DV                           'Diskview 2                 ;STAAT IN ALIAS
3)BASIC                                                    ;NAAR BASIC
4)TED $C                       'Ted Edit + file            ;START TED MET FILE
5)CHKDSK /F ^IMPROVE           'Improve                    ;START VIA CHKDSK IMPROVE
6)ALIAS /P $K                  'Aliassen Tonen             ;TOON ALIASES
7)SET /P $K                    'DOS Set  Tonen             ;TOON DOS SETTINGS
8)MEMORY /K $K                 'Memory   Tonen             ;TOON GEHEUGEN
9)HISTORY /P $K                'History  Tonen             ;TOON COMMANDLINE BUFFER
A)L $C $K                      'LIST .BAS                  ;TOON MET LIST.COM (RENAMED)
B)L $C$d$X.ASC                 'LIST H.....ASC             ;ZET OVER NAAR .ASC
C)L $CLST                      'LIST Printer               ;PRINT FILE
D)LUNA /R                      'Luna     Uit               ;CASH UIT
E)LUNA                         'Luna     Aan               ;CASH AAN
F)BUFFERS $K                   'Buffers ?                  ;TOON BUFFERS
G)BUFFERS 18^BUFFERS $K        'Buffers Maximaal           ;ZET BUFFERS OP 18 EN TOON
H)TT A:\MM\MACRO.HLP /MO       'MM $? voor Macro's         ;TOON $? VOOR MACRO
I)SI                           'Swap naar Drive I:         ;SI STAAT IN ALIAS
J)SE                           'Swap naar Drive E:         ;SE STAAT IN ALIAS
K)SET ECHO ON                  'Echo ON                    ;ZIE JE WAT FOUT/GOED GAAT
L)CDD A:\^KID AUTOEXEC.BAT     'Verander Autoexec.Bat      ;AUTOEXEC VERANDEREN
M)CDD A:\^KID SETALIAS.BAT     'Verander Setalias.Bat      ;ALIASBAT VERANDEREN
N)SET ALIAS=OFF                'Alias Uit                  ;ALIAS UIT ZETTEN
O)SET ALIAS=ON                 'Alias Aan                  ;ALIAS AAN ZETTEN
P)DS                           'Dirsort                    ;STAAT IN ALIAS
Q)ERASEALL F:                  'QFormat   Drive F: Direct ! ;MAAK DIR EN FAT LEEG
R)SFORM F: 2 /N                'Formatteer Drive F: Direct !;NORMALE FORMAT
S)TT $T /MO/S/P                'Toon Alle Gemerkte Files   ;TOON FILE MET TT.COM
T)T /S/H                       'Maak Nieuwe TO.LST         ;MAAK NIEUWE TO LIST
U)UUDECODE $C                  'Uudecode een File          ;ONUIENBROOD EEN FILE
V)UUENCODE $C                  'Uuencode een File          ;UIENBROOD EEN FILE
W)DISKCOPY F: G:               'Disk Copy van F: naar G:   ;KOPIEER F NAAR G
X)PM $T H:                     'Pmext .LZH H:\             ;PM STAAT IN ALIAS
Y)CHKDSK /F $K                 'Chkdsk /F                  ;CONTROLEER DISK
Z)COPY A:\MM\MMM*.DAT H:\      'Update MM.DAT H:\
```

MMMCR.DAT

Zwemmen met MSX

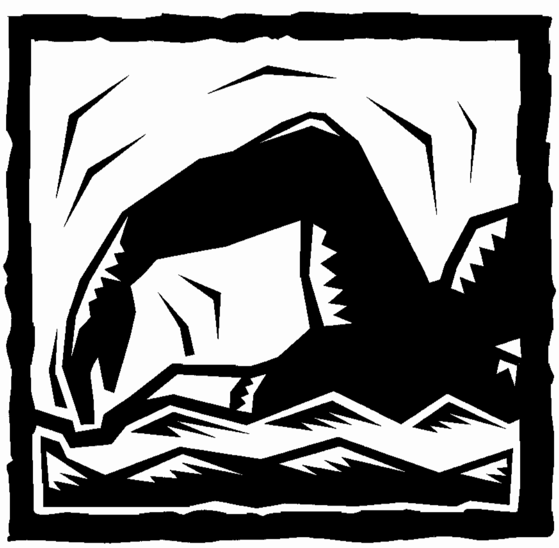
Lang geleden bedacht ik een toepassing voor een MSX computer die ik nooit eerder in de praktijk heb gebracht. Nog niet zo lang geleden vielen op een dinsdagavond de stukjes ineens in elkaar. Een goede reden om de redactionele 8280 eens anders in te zetten.

Robbert Wethmar

De NMS 8280 van Philips kan iets bijzonders: namelijk video en computerbeelden mengen. Op die manier is het bijvoorbeeld mogelijk titels aan vakantievideo's toe te voegen, of eenvoudige animaties over video heen te zetten. Ook wat je op tv bij sportwedstrijden ziet: de stand of — beter nog — de tijd in beeld monteren behoort tot de mogelijkheden.

Zwemmen

Ieder zijn sport, maar voor mij is het wedstrijdzwemmen. Zelf heb ik jarenlang actief gezwommen, waardoor ik weet hoe het voelt en wat ervoor nodig is om snel aan de overkant te komen. Inmiddels volg ik een trainerscursus bij de Koninklijke Nederlandse Zwembond; wie weet dat ik mijn kennis en ervaring zo nog eens kan inzetten om anderen hard te leren zwemmen.



Nu is zwemmen een technische sport. Behalve kracht en conditie, zul je een heel goede techniek in huis moeten hebben. De stand en snelheid waarmee de hand door het water gaat, is uiteindelijk van het allergrootste belang. Maar ook de techniek bij de start en de keerpunten speelt een grote rol: een goed of slecht keerpunt kan het verschil betekenen tussen een eerste plaats of helemaal geen medaille. Vandaar dat er zeker op hoog niveau behoefte is om de prestaties zo nauwkeurig mogelijk te meten. Hoeveel tijd zit er bijvoorbeeld tussen het fluitsignaal en het moment waarop een zwemmer echt los komt van het startblok? Daar is behalve de reactiesnelheid ook de starttechniek van groot belang.

Zo vroeg een goede schoolslagzwemmer mij een paar maanden terug eens op te nemen hoe lang zijn handen bij het schoolslagkeerpunt tegen de muur staan. Die tijd moet zo kort mogelijk zijn: aantikken en direct zo krachtig mogelijk weer afzetten. Drie keer heb ik het met een stopwatch geprobeerd op te nemen; de resultaten varieerden van 0,6 tot 1,2 seconde.

Kortom: te kort om met de hand nauwkeurig op te nemen. Voor de genoemde starttijd, of bijvoorbeeld de tijd die verloren wordt bij het overnemen in een estafette, geldt ongeveer hetzelfde. Toch zou het leuk zijn om dergelijke zaken te kunnen meten.

Video

Omdat een goede techniek bij het zwemmen erg belangrijk is, worden er tijdens trainingen regelmatig video-opnamens gemaakt. Het is namelijk als zwemmer erg moeilijk om zelf te zien wat je doet; een groot deel van de bewegingen worden nu eenmaal buiten het eigen blikveld uitgevoerd.

Tijdens het bestuderen van zo'n videoband ontstond ineens het idee. De videorecorder die we daarbij gebruikten bleek namelijk in staat te zijn een perfect stilstaand beeld weer te geven. Bovendien was ook een beeldje terug of doorspoelen geen enkel probleem. Ideaal om de techniek van een zwemmer te bestuderen. Maar als er een tijd of beeldteller in het beeld zou staan, ook ideaal om korte tijden op te nemen! Iets dat met behulp van een eenvoudig programmaatje op een 8280 zou moeten kunnen.

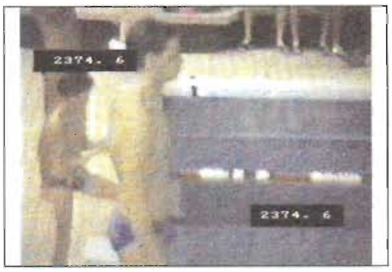
Teller

Om die reden heb ik de machinetaalhandboeken maar weer uit de kast gehaald en ontstonden al snel TELLER.BIN en TELLER.BAS. De laatste stelt de juiste kleuren en videomode in, terwijl de eerste de teller daadwerkelijk laat lopen. Door nu een videobeeld door de 8280 te voeren en op een andere recorder op te nemen, kan er een tijdteller ingemonteerd worden die vijftig keer per seconde wordt opgehoogd: een nauwkeurigheid van 2/100 seconde! In de praktijk zijn dat natuurlijk vijftig halve beelden, en de video bleek dan ook slechts in staat vijfentwintig aparte beelden per seconde te onderscheiden. Maar al met al geeft dat toch een tijdmeting tot een nauwkeurigheid van 4/100 sec, zonder daarvoor extra apparatuur mee naar het zwembad te hoeven zeulen. De teller kan gewoon thuis ingemonteerd worden, om zo de prestaties te kunnen analyseren.

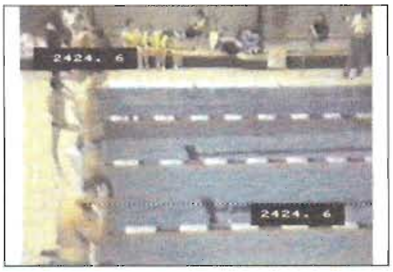
Opmerkingen bij de race

1) De gemiddelde snelheid — van het hoofd — bedraag 2,6 meter per seconde. Nergens anders in de race zal deze snelheid gehaald worden, vanaf nu gaat het alleen maar langzamer.
2) De afstand is gezwommen in 32,0 seconden, met een gemiddelde snelheid van 1,56 m/sec.
3) Hoe die man ooit zijn werk heeft kunnen doen, zal altijd een raadsel blijven... ❐

De race



2374.6 . . . . -20,52
Concentratie, de start zal over exact 20,52 seconden plaatsvinden.



2424.6 . . . . -15,52
Bijna alle zwemmers staan klaar.



2448.6 . . . . -13,12
Op het langgerekte fluitsignaal van de starter gaat iedereen te water.



2495.0 . . . . -8,48
De zwemmers hangen aan het startblok, de starter zal straks het commando 'Op uw plaatsen!' geven.



2579.8 0,00
Het startsignaal klinkt: de zwemmers staan op het punt in beweging te komen.



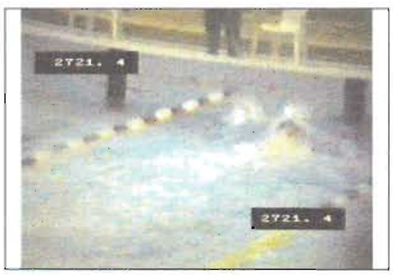
2585.0 0,52
Een halve seconde later is de wedstrijd met een flinke afzet begonnen.



2599.0 1,92
De eerste vijf meters zijn afgelegd, zonder een slag gezwommen te hebben. Zie opmerking 1.



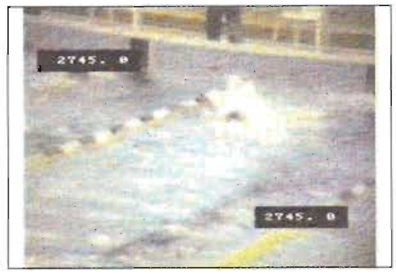
2606.6 2,68
De eerste volledige slag is bijna afgerond.



2721.4 14,16
De halve afstand is afgelegd met een gemiddelde van 1,7 meter per seconde.



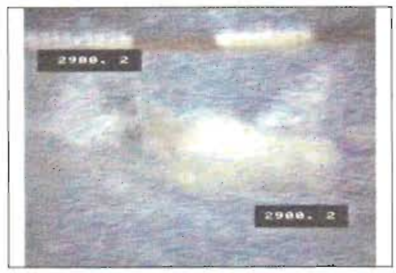
2727.0 17,72
Iets meer dan een halve seconde na het aantikken worden de voeten tegen de muur geplaatst.



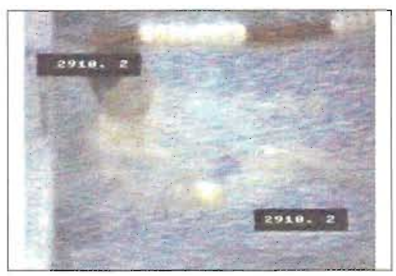
2745.0 16,52
De voeten komen hier na de afzet los van de muur, het hele keerpunt heeft 2,36 seconde geduurd.



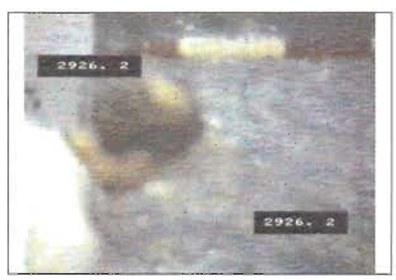
2868.2 28,84
Nog vijf meter te gaan...



2900.2 . . . . 32.04
De vingertoppen van de linkerhand raken de muur: de race is nu ten einde. Zie opmerking 2.



2910.2 33,04
Nieuwsgierig als we zijn: hoe zit het met de anderen?



2926.2 34,64
2,6 seconden na de finish komt de official die de tijd moest opnemen, eens kijken. Zie opmerking 3.

Basic-listing

```
10 REM TELLER.BAS / Robbert Wethmar          0
20 COLOR 15,0,0                             19
30 SCREEN 1                                158
40 COLOR 15,0,0                             21
50 WIDTH 30                                 16
60 SET VIDEO 2,1                             7
70 AD=BASE(6)+ASC(".")\8                    19
80 VPOKE AD,241                            214
90 AD=BASE(6)+ASC("0")\8                    61
100 VPOKE AD,241                           108
110 VPOKE AD+1,241                         209
120 AD=BASE(6)                             151
130 VPOKE AD,241                           114
140 AD=BASE(7)                             168
150 FOR F=0 TO 7: VPOKE AD+F,0: NEXT F     115
160 FOR F=1 TO 3: FOR G=1 TO 9              30
170 PRINT CHR$(1);CHR$(64);                  2
180 NEXT G: PRINT: NEXTF                   233
190 BLOAD "teller.bin",R                    11
200 GOTO 200                                 7
```

TELLER.BAS

Om een indruk te geven zijn hierbij videobeelden van vijf jaar oud afgedrukt, die laten zien hoe ik zelf toen vijftig meter rugcrawl zwom, in een tijd van 32.0 seconden.

Wensen

Er is nog werk: zo moet het startsignaal — een fluitje — op de een of andere manier in beeld te zien zijn om de tellers te resetten. Want bij het vinden van het juiste moment door beeldje voor beeldje te zoeken, heb je natuurlijk geen geluid. Maar ook daar bedenken we nog wel iets op. In ieder geval blijkt een 'eenvoudige' MSX weer een toepassing te hebben die met een pc niet zomaar te realiseren is...

Maar je kunt nog verder denken. Door de camera op rails te zetten en met de zwemmer mee te laten rijden, zou je aan de hand van merktekens op de lijn of de muur de snelheidsvariaties binnen een enkele slag kunnen vastleggen. Want een goede zwemmer houdt die snelheid zoveel mogelijk constant. Telkens weer op snelheid komen, kost namelijk veel te veel energie.

De wedstrijd

Tijdens de eerste experimenten is onder andere een opname van een wedstrijd die ik vijf jaar geleden zwom van een tijdcode voorzien. Het resultaat is vervolgens op een pc gedigitaliseerd, en zo zijn de afbeeldingen bij dit artikel tot stand gekomen. Op die tape is een vijftig meter rugcrawl te zien, wat in een bad met een baanlengte van vijfentwintig meter neerkomt op twee banen. De onderstaande tabel geeft een idee van de informatie die er uit de beelden te halen is. Zo is duidelijk te zien dat er op de eerste baan 14,09 seconden zitten tussen de afzet en het aantikken. Op de tweede baan bedraagt die tijd 15,52 seconden. Aangezien vermoeidheid op een dergelijke korte afstand nauwelijks een rol speelt, kun je zeggen dat de start een winst van 1,43 seconde oplevert. ❑

Basic-listing

```
10 REM BASIC-LOADER                                                          0
20 REM                                                                       0
30 REM Dit programma is gegenereerd door datmak                              0
40 REM                                                                       0
50 REM Het bevat de DATA-weergave van het bestand teller.bin                 0
60 REM                                                                       0
70 RESTORE: READ F1$,RL,FL: N=0: CK=0: NC=0: VL=0                           22
80 WIDTH 80: PRINT "Deze lader maakt het bestand ";F1$;" aan."              89
90 ` maak bestand *****************                                          0
100 OPEN F1$ AS #1 LEN=1                                                   150
110 FIELD #1,1 AS I$                                                        67
120 RESTORE                                                                180
130 PRINT: PRINT "Aan het werk..."                                         202
140 READ F1$,RL,FL: N=0: NC=0                                              196
150 READ A$: N=N+1: NC=NC+1: IF NMODRL=0 THEN READ CR$                      90
160 IF A$<>"**" THEN LSET I$=CHR$(VAL("&H"+A$)):PUT #1:GOTO 220             19
170 READ A$: N=N+1: BT=VAL("&H"+A$): IF NMODRL=0 THEN READ CR$             181
180 READ A$: N=N+1: BV=VAL("&H"+A$): IF NMODRL=0 THEN READ CR$             227
190 FOR N1=1 TO BT                                                         223
200     LSET I$=CHR$(BV): PUT #1                                           192
210 NEXT N1: NC=NC+BT-1                                                    214
220 IF NC<FL THEN GOTO 150                                                  30
230 CLOSE: PRINT: PRINT "Klaar": END                                        37
240 DATA teller.bin, 16 , 256                                               97
250 DATA FE,00,C0,BE,C0,00,C0,21,A3,FD,11,37,C0,01,05,00,A41               137
260 DATA ED,B8,3E,C9,32,9F,FD,21,3D,C0,11,A3,FD,01,05,00,AD1               123
270 DATA ED,B8,C9,F5,C5,D5,E5,CD,3E,C0,11,02,00,CD,64,C0,ADC                93
280 DATA 11,B6,02,CD,64,C0,E1,D1,C1,F1,**,05,00,C9,CD,1C,A5A               226
290 DATA C0,C9,00,21,BC,C0,7E,3C,3C,77,FE,3A,38,12,D6,0A,ADE               194
300 DATA 77,06,04,2B,7E,3C,77,FE,3A,38,05,3E,30,77,10,F3,AA2               157
310 DATA 3A,BD,C0,EE,01,32,BD,C0,C9,2A,BD,F3,19,01,09,00,ACD               250
320 DATA 3E,00,CD,56,00,01,40,00,09,01,09,00,3E,00,CD,56,A1E               138
330 DATA 00,01,20,00,AF,ED,42,CD,4D,00,11,B8,C0,06,04,1A,A5C               250
340 DATA 23,13,CD,4D,00,10,F8,3E,2E,23,CD,4D,00,23,AF,CD,AE5               174
350 DATA 4D,00,23,AF,CD,4D,00,E5,2B,3A,BD,C0,5F,16,00,19,AE0               115
360 DATA 3A,BC,C0,CD,4D,00,E1,23,AF,CD,4D,00,C9,**,05,30,ABA               102
370 DATA 00,70,6F,73,66,6C,61,67,09,1A,45,CA,DA,C8,FE,4E,ADF                47
380 DATA CA,DA,C8,FE,51,CA,DA,C8,FE,55,CA,DA,C8,FE,4C,CA,BDF               207
390 DATA DA,C8,FE,43,CA,DA,C8,FE,46,CA,DA,C8,21,43,C2,36,B43                68
400 DATA 00,FE,03,28,91,FE,0C,28,B2,FE,32,38,80B                           226
```

TELLER.LDR

Met versie 3.3a eindelijk compleet

Handleiding TP3.3

De kopers van Turbo Pascal 3.3 hebben er lang op moeten wachten, maar de bijbehorende handleiding is nu beschikbaar. Door allerlei omstandigheden en niet te vergeten de grote hoeveelheid werk werd de uitgavedatum 'iets' opgeschoven.

Arjan Steenbergen

De handleiding is er in twee uitvoeringen: een bestand op diskette en een 193 pagina's tellend drukwerk. De diskette-uitvoering is een text-only versie van de gedrukte handleiding. De tekst is hetzelfde, alleen mis je enkele illustraties.

Inhoud

De handleiding is een door MCCE in het Nederlands vertaalde en geupdatete versie van de originele handleiding van Borland. Alle taalelementen van de taal Pascal worden erin beschreven: datatypen, programmastructuur, expressies, commando's en procedures en functies. Daarnaast worden uiteraard de functies en procedures van het GIOS besproken. Het GIOS is een bibliotheek met functies op het gebied van grafische operaties, geheugenbeheer, geluid, disk-access, enzovoort.

Voor veel termen is een Nederlandse vertaling verzonnen. Ik houd niet zo van vernederlandste computertermen: dat met looptijdfout een runtime-error wordt bedoeld, is op zich wel logisch, maar niet meteen voor de hand liggend.

De absolute beginner zal er om de taal Pascal te leren, toch een extra leerboek bij nodig hebben. Heeft u al ervaring in een andere taal, bijvoorbeeld basic, dan komt u wellicht toe met deze handleiding. De handleiding heeft een logische opbouw en kan goed in combinatie met een leerboek worden gebruikt. Het eerste deel van het boek is een beschrijving van de programmeertaal, het tweede deel geeft informatie over de compiler, het derde deel een beschrijving van de functies en procedures in Turbo Pascal en GIOS en het vierde deel wordt gevormd door de appendices.

Wat ik eigenlijk nog mis, is een goede index waarin alle termen, functies en procedures zijn terug te vinden. De handleiding is gedateerd op 30 maart 1996 en is bijgewerkt tot versie 3.3a, waarover zo dadelijk meer.

Conclusie

Iedere gebruiker van Turbo Pascal kan ik deze handleiding van harte aanbevelen, beginners en gevorderden. De echte beginners zullen er nog een extra boek bij nodig hebben, maar zeker voor hen is de informatie in deze handleiding voor wat betreft gebruik van Pascal op MSX onmisbaar.

Nieuwe versie

Van de Turbo Pascal compiler is een update verschenen: versie 3.3a. Enkele schoonheidsfoutjes zijn weggewerkt: de interpretatie van de commandline bijvoorbeeld en het rekenen met longints. GIOS foutmelding worden netjes op het scherm getoond en er is nu door de gebruiker zelf een overlay-handler te definiëren. Het door elkaar gebruiken van integers en longints kan overigens voor wat problemen zorgen, iets waarvan de pc versie van Turbo Pascal ook last heeft. Frits Hilderink is overigens momenteel bezig om dos 2 ondersteuning in de compiler in te bouwen, zodat je bijvoorbeeld in een assign-commando een filenaam met pad kunt opgeven.

Bestelinformatie

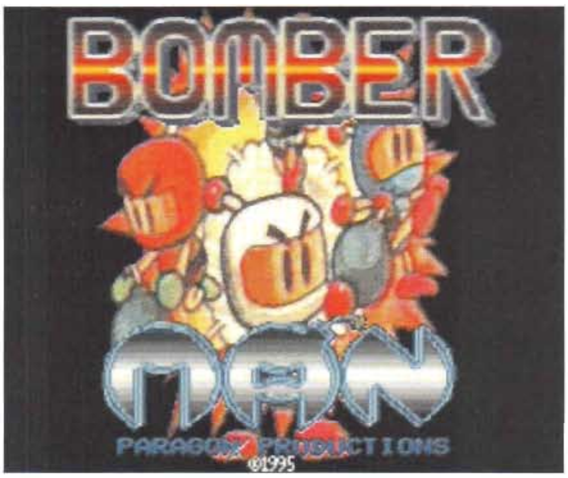
De handleiding wordt alleen verkocht aan kopers van Turbo Pascal 3.3. Voor de gedrukte handleiding moet u *f* 35,– + *f* 5,– porto overmaken op onderstaand gironummer, mits u voorkomt op de lijst met kopers die MCCE heeft bijgehouden. Voor de handleiding op diskette moet u de groene updatekaart en *f* 3,80 aan postzegels opsturen waarna u de handleiding en de groene kaart retour krijgt. Voor de update van Turbo Pascal stuurt u de originele diskette op te zamen met de groene updatekaart en *f* 3,80 aan postzegels.

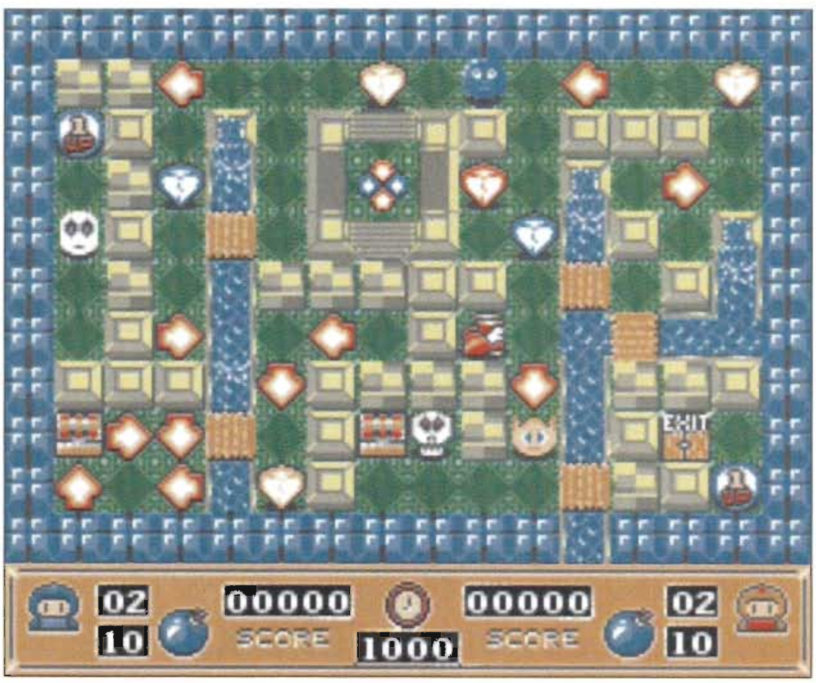
Informatie:
Erik Smit - MCCE
Theo van Doesburgstraat 51
7545 RH Enschede
Telefoon (053) 431 24 34 na 18.00
Giro 7148873 ten name van MCCE
inlichtingen: e.smit@wb.utwente.nl
technische programmeervragen:
frits.hilderink@tip.nl

Bomberman

Paragon heeft er lang over gedaan en we hebben behoorlijk in spanning gezeten, maar Bomberman is eindelijk af en we kunnen het spel eens aan een test onderwerpen.

Anne de Raad





Nostalgie herleeft

Wie kent Eric and the floaters niet, dat snoezige MSX 1 spel uit 1983, waarin je je als Eric een weg naar buiten moet knallen, hierbij gehin-



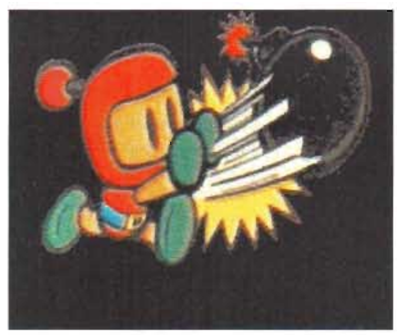
derd door vreemde paarse bolletjes wol. Een spel dat ik nog vaak speel. Daarom was ik ook zo enthousiast, toen ik Bomberman onder ogen kreeg. Is dit een waardige opvolger?

Vooraf

Al snel blijkt dat Bomberman niet direct is gebaseerd op Eric and the floaters, maar eerder op een Super



Nintendo variant van dit spel. Degene die mijn artikel over juridische bescherming van computerprogramma's in dit MCCM heeft gelezen, zal zich na het zien van deze nieuwe MSX versie misschien enigszins achter de oren krabben. Paragon lijkt hier de grens van het juridisch toelaatbare te overschrijden. Niet alleen wat betreft de naam, ook tijdens het spel komen we digi's tegen, waarop vrijwel zeker auteursrechten rusten. Maar goed, laten we niet teveel zeuren. Het MSX wereldje is klein en niet commercieel. We mogen blij zijn dat we zulke spellen op onze computer kunnen spelen, toch?





Twee spelers
Een groot verschil met Eric and the floaters is dat Bomberman zowel met één als met twee spelers gespeeld kan worden. Het leuke als je met z'n tweeën speelt, is dat je ook elkaar met bommen kunt bestoken en zo elkaar lekker dwars kunt zitten. Vooral deze tweespeler-optie vind ik een pluspunt.



Items
Naast de meerspeler-optie zijn er in vergelijk met de voornoemde voorganger in het speelveld veel meer items te vinden. Bijvoorbeeld schoenen, waardoor je langzamer of juist sneller gaat lopen. Ook zijn er items die ervoor zorgen, dat je besturing wordt omgedraaid.

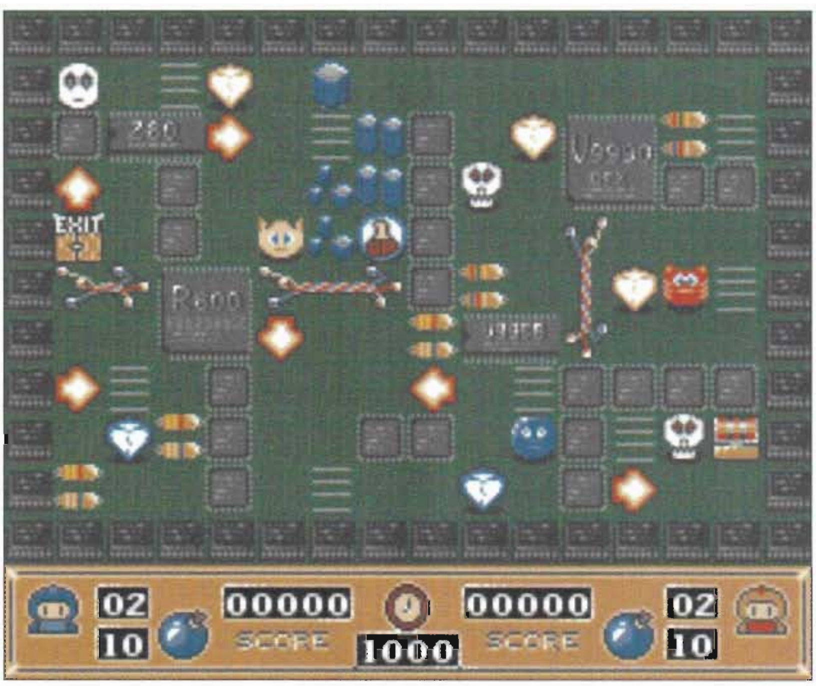
Opzet
De opzet is in de loop der jaren niet veranderd: wanhopig zoeken naar de uitgang, gebruik makend van de nodige bommen. Hierbij word je natuurlijk gehinderd door allerlei vervelende wezens, die je het leven trachten zuur te maken. Het spel beslaat een aantal stages. Elke stage bestaat uit tien levels. Heb je tien levels gespeeld, dan krijg je een password, zodat je de volgende keer niet helemaal opnieuw hoeft te beginnen.

Grafisch is alles dik in orde, getuige de plaatjes die wij ruim plaatsen. Ook de muziek is goed. Zowel MSX-Music als MSX-Audio wordt ondersteund. Geen OPL4 en dat vind ik toch jammer. Deze nieuwe geluidschip is een gigantische verbetering, maar het succes zal afhangen van de hoeveelheid programma's, die deze chip ondersteunen.

Het spel is deels in basic, deels in assembly language geprogrammeerd. Dit maakt dat de snelheid niet altijd even hoog ligt en dit vind ik soms storend. Zeker als je de SNES versie gewend bent, zal dit kunnen tegenvallen.

Conclusie
Ik vind het moeilijk om hier een oordeel over te geven. De plaatjes zijn leuk, de muziek klinkt goed en de besturing gaat wel wat langzaam, maar zeker niet dramatisch. Ik heb ook al heel wat lol beleefd aan de tweespeler-optie, maar de SNES versie is stukken beter. Oké, dat is logisch, maar ook Eric and the floaters vind ik leuker. Vraag me niet waarom, het zal wel aan mij liggen. Ook de prijs is sympathiek laag gehouden, zoals we van Paragon zijn gewend. Nogmaals, Bomberman is zeker niet slecht, vooral met z'n tweeën amusant, maar op de één of andere manier... ❑

Bestelinformatie:
Het spel kost ƒ 15,– en het opsturen ƒ 2,50. Stuur een brief of briefkaart onder vermelding van bestellen Bonberman naar:
Paragon Productions
Sanderijnhof 5
3813 DN Amersfoort





Diskabonnement



.PMA-bestanden

Op de diskettes staan in verband met efficiëntere opslag vaak enkele zogenaamde ge`arc'te bestanden. Deze files hebben alle de extensie .PMA en kunnen worden uitgepakt door de uitpakker, die werd uitgelegd in MCCM 59 en MCCM 60. De benodigde programma-files werden op de diskette bij nummer 59 meegeleverd. Bezit u de files nog niet kunt u die downloaden uit diverse BBS'n maar ook kunt u de diskettes bij MCCM 59 nabestellen. Verder werd in MCCM 76 nog een handige utility uitgelegd die op het bijbehorende diskabonnement werd meegeleverd. ❐

Bestanden bij artikelen

BBS Wereld 15

De nieuwe lijst van Rinus Stoker, sysop van Totally Chaos:
TCLIJST.PMA

Zwemmen met MSX 18

Het programma:
TELLER.BAS TELLER.BIN
De assembly source van teller.bin:
TELLER.GEN
Geeft een groter lettertype, maar is nog wel ongetest:
TEL2.BIN TEL2.GEN

Tekencursus 42

Het fraaie eindresultaat van Marc's tekencursus:
LUI-0B.PL5 LUI-0B.SR5

Art gallery 44

Deze keer staat er meer Art gallery op de disk dan in het blad. Gewoon inladen in Ted of Tasword of gebruik het commando TYPE in MSX dos of gebruik: SHOWER.BAS
AKANE-2.TXT AKANE.TXT
AZUSA.TXT BIKE.TXT
BRONFILM.TXT CAT-FU.TXT
COUPLE.TXT CHAN&KUN.TXT
DAD&SON.TXT DUCKSHAD.TXT
GODDESS.TXT HAPPOSAI.TXT
INNOCENT.TXT JAPANS.TXT
KASUMI.TXT KUNLINES.TXT
LI-RANMA.TXT MOOSE.TXT
NABIKI.TXT NIHAO.TXT
P-CHAN-2.TXT P-CHAN-3.TXT
P-CHAN.TXT PORKDISH.TXT
RANMA.TXT RYOGA-2.TXT
RYOGA.TXT SCHOOL.TXT
SD-CHAR.TXT SHAMPOO.TXT
SHAMPOO2.TXT SLAPPED.TXT
TRIOTJE.TXT UKYOU.TXT
WHERE.TXT

Dynamic Publisher 48

Een aantal fonts:
EPSON1.FNT EUROSTIL.FNT
KAREL1.FNT HANDSCHR.FNT
De schermen van pagina 48 en 49:
M83VELA.PCT M83VELB.PCT
Een grote hoeveelheid stempels:
STEMPELS.PMA

Japanse cd's 50

Een lijst met cd's van Konami:
CD-KONAM.TXT
en ook een lijst van Ys:
CD-YS.TXT
Een drietal adressen in Amerika van winkels die onder andere Game Music cd's verkopen:
CD-ADRES.TXT
Muziek uit Ys in General midi formaat, afkomstig van The Unofficial Ys Homepage:
YSMIDI.PMA

Extra

First Demo

De eerste demo van het duo Swets & Swets. Niet helemaal eigen werk, maar dat geven ze gelukkig eerlijk toe: SWETS.PMA

Bomberman preview

Een preview-versie van het spel dat door Anne de Raad elders in het magazine wordt gerecenseerd:
AUTOEXEC.BAS BASIC.BIN
INITSTG.01 INSTALL.BAS
INTRO INTRO.SR8
LETSET.S5D LOADING5.CPY
LOADING8.CPY LOGO.COP
MUSIC1.MBM PART1.BIN
PART2.BIN SPRITE.VRM
STAGE01.BAS STAGE01.COP
STAGE01.LEV STG01GRP.S5D

TXT.BINDemo uit Rusland

Deze zeer aparte demo werd gemaakt door een aantal Russiche programmeurs. De demo bevat verrassende elementen, goede PSG muziek en is bovendien hoogstwaarschijnlijk voor MSX 1, hoewel we dit niet getest hebben:
LYRA-2 LYRA-2.COM



Boordevol informatie staat deze diskette, maar u kunt er niet direct mee aan de slag.
Dos 2: weinig problemen alleen zult u de systeem-files er voor uw eigen gemak bij kunnen zetten.
Dos 1: kopieer de dos systeem-files naar de disk, geef onder dos het commando LABEL MCCM83B. Geef nu CHDIR MGS en kopieer de dos files nogmaals naar de disk. Tot slot tikt u CHDIR \ en u kunt aan de slag. Laat de disk wel **altijd** beschrijfbaar.

Opmerkingen

- Zie ook pagina 27.
- MSX turbo R bezitters die onder dos 1 willen werken, moeten **altijd** opstarten met 1 ingedrukt.
- De programma's op deze schijf zijn public domain, de samenstelling echter niet. ❐

Diskmagazines

MFZ #9

Het lijkt erop dat de MSX vrienden uit Zwolle zelf de tel een beetje kwijtraken van al hun disks die ze uitbrengen, getuige de met de hand gecorrigeerde nummering op de sticker die de disk siert. Of hadden ze nog stickers over van een oudere versie? Hoe dan ook, in het VOORWOORD wordt melding gemaakt van het terugbrengen van het aantal te verschijnen disks van 8 naar 6 per jaar, hetgeen de vulling per disk ten goede moet komen.

Bij MAGAZINES lees ik zeer uitvoerige recensies van MCCM 80 en 81 waarin de recensent het betreurt dat de verschijningsfrequentie teruggaat van acht naar zes bladen per jaar. Heb ik nou net niet een soortgelijk voorstel gelezen? Op diskgebied word ik nog getrakteerd op Data Magazine 3, Defender 1 en ROM 3.

Wie de mnemonics eens in één overzicht wil zien, komt volledig aan zijn trekken in PROGRAMMEREN, waarin ook, terug van weg geweest, de cursus over hybride programmeren. De worteltrekkers onder ons kunnen hun lol op met een source listing. Verder wordt uitgelegd hoe met behulp van de cassetterecorder samples gemaakt kunnen worden en is te lezen dat de makers van MFZ op dit moment een nieuwe programmeertaal ontwikkelen!

De rubriek SOFTWARE is gevuld met een groot artikel over Pumpkin Adventure 3 en Game Freak, een diskette met tips en trucs voor bestaande spellen. Coming Soon blikt vooruit naar hetgeen komen gaat, met name naar producten van MFZ zelf.

GAMEWORLD doet op wel zeer uitgebreide wijze verslag van tips voor Pumpkin Adventure 3. Korter aan bod komen spellen als Solid Snail, Akin, ATP en Pooyan.

Lees ik in de rubriek DIVERSEN onder het Nieuws nog dat de redactie van Sunrise een andere samenstelling heeft en dat de verschijning van het magazine ten goede moet gaan komen in de toekomst, inmiddels weten wij beter. Stefan kampt met medische problemen en het is nog maar zeer de vraag of er op korte termijn nog wel een SRM het levenslicht zal zien.

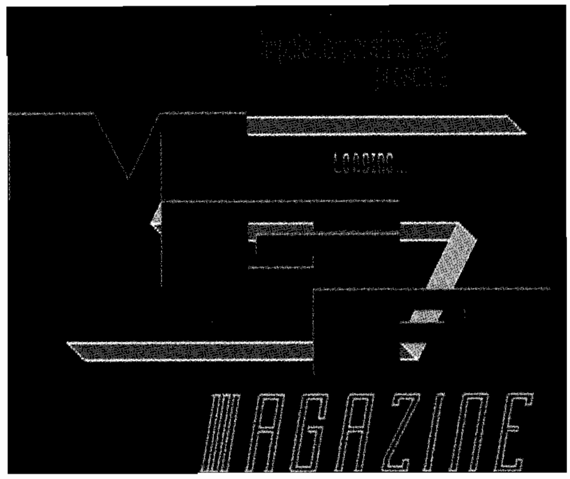
Als extraatje staat op de disk verder onder andere een promo van het spel dat luistert naar de illustere naam van Guido's Lost In Plantinus, hetgeen een mariokloon schijnt te zijn. Grafisch blijft het echter zwaar achter, ontbreekt het geluid en beweegt Mario — Guido in dit geval — zich nogal traag over het scherm.

Conclusie: de opening van het magazine is vrij eenvoudig in de vorm van het MFZ-logo. De inhoud van het magazine daarentegen mag er deze keer zijn. De rubrieken bevatten over het algemeen goede en uitgebreide bijdragen. Grafisch zit er geen verbetering in, maar ook geen verslechtering. De muziek is tot slot nog steeds een gemis.

MGF 5

Om dezelfde reden dat ROM 4 aan de late kant in dit blad verschijnt, kan ik nu pas melding maken van de januari-editie van MGF, die naar eigen zeggen rond 16 december uit had moeten komen. Tja, en dan had die nog net in MCCM 82 meegekund...

Hoe dan ook, na een kort introplaatje en een frequency selector in kerststijl, stoom ik meteen door naar het magazine, waar in VOORWOORD



de welgemeende excuses nog eens uitgebreid te lezen zijn.
Wie tot nu toe nog niet wist hoe strings gedefinieerd moeten worden in Kun basic, wordt de helpende hand geboden in CURSUS. Nog meer strings, de kanji mode en de "wrong MSX version" komen vervolgens aan bod in een uitgebreide bijdrage met betrekking tot dos 2. Al net zo uitgebreid zijn 2 stukken tekst over MoonBlaster en de modem cursus.

Een royaal aanbod aan diskwerk is terug te vinden in de SOFTWARE. Het Sunrise Magazine #17 bijt de spits af, waarbij de MGF'ers de excuses voor het late verschijnen van het SRM duidelijk herkennen! Na wat harde uitspraken omtrent Near Dark, volgen enkele opbouwende opmerkingen over Paradise #2 om ten slotte te eindigen met een kwartet aan FutureDisks. Zo'n driekwart jaar komt aan bod: nummer 20 tot en met 23, waarbij laatstgenoemde als beste uit de bus komt. Ook als software voorbeeldprogramma's op de diskette zelf van onderwerpen die met name in de rubriek CURSUS besproken zijn. Speltips zijn er verder voor Dragonslayer VI en Space Manbow, waarin nauwkeurige beschrijvingen om de spellen 'even' uit te spelen. Gemakkelijker gezegd dan gedaan uiteraard.

In RESEARCH is te lezen dat MGF inmiddels de oplossing gevonden heeft om hun diskmagazine niet meer met CTRL te hoeven te opstar-

Diskmagazines

Stuur uw diskmagazine ter recensie rechtstreeks naar:

Bert Daemen
Molenstraat 101-C
5014 NC Tilburg

Wij plaatsen graag screenshots bij deze bespreking, maar die zijn vaak moeilijk voor ons van de disk te halen. Stuur daarom met het magazine wat screenshots mee naar Bert. Eventueel kan dat ook direct naar de redactie in Rotterdam. ❑



ten. Vervolgens worden de begrippen clusters en sectoren keurig uit de doeken gedaan en is er een aardige uitleg om het commando COLOR= te vervangen door VPOKE. NEWSBOARD brengt je op de hoogte van de laatste nieuwsfeiten, na nog wat allegaartjes in de rubriek DIVERSEN sluit het magazinedeel af met KIOSK, waarin op de valreep nog een viertal bladen besproken wordt. Als extraatje is er nog een promo van The Orbit die opent met een verticale scroll waarin een aankondiging valt te lezen van wat de beste muziekdiskettes tot nu toe moeten worden.

Conclusie: om kort te gaan, deze MGF is een puike disk geworden, niet in de laatste plaats door de vele bijdragen van één en dezelfde persoon. Edwin van der Heide neemt het leeuwedeel van het aanbod voor zijn rekening, zonder de rest van de club tekort te doen. Alle rubrieken hebben een voortreffelijk aanbod aan teksten en een veelheid aan onderwerpen. Grafisch valt er niets op aan te merken en dat geldt ook voor de muziek. Toch nog een klein puntje van kritiek — ja, daar is-ie weer — de spelling kan beter!

ROM 4

De nieuwste ROM maakt in het openingsscherm reclame voor het UMF BBS onder het genot van het alom bekende pizzalied in een goed in het gehoor liggende versie. De scroll ter ondersteuning bevat de bekende informatie, bestaande uit: de makers, de groeten et cetera.

Het eerste onderdeel in het volgende menu is een OPL4 bonus, die drie ingepakte modplayers bevat van de heren van N.O.P. ART zou een aantal platen moeten bevatten van noest tekenwerk, ware het niet dat de mededeling van te weinig diskruimte en het derhalve ontbreken van leuke platen een kleine teleurstelling teweeg brengt.





Vol goede moed besluit ik dan ook maar MAGAZINE te starten en mij in, naar ik hoop dan, overvloedig leesaanbod te storten.
REDACTIE meldt de bekende perikelen waar zo'n beetje elk zichzelf respecterend diskmagazine dezer dagen mee te kampen lijkt te hebben: krappe deadlines, te veel werk bij te weinig personen en wat dies meer zij. Bij DIVERSEN wordt een lans gebroken om zo lang mogelijk de MSX trouw te blijven, wordt de update van de MSX emulator 2.4 als niet werkbaar beschreven door enkele pc-bezittende redactieleden en heeft men zich zelfs met een Amiga verrijkt.

De rubriek MAGAZINES brengt twee Spaanse bladen, HNOSTAR 32 en SD MESXES 5, en een drietal Nederlandse bladen in de vorm van MCCM 78, 79 en MCFN 4 op bladengebied. Op diskgebied is alleen ene recensie van DISK 2 te bespeuren.

De Master of Music himself (Wolf, wie anders?) heeft niet veel over voor de Dreamscape Impact Collection in de rubriek MUZIEK. Diezelf-

de twijfelachtige eer valt de Music Shit And Stuff van MGF ten deel, alsmede de van hen afkomstige Houzmania. De conclusies worden iets milder van aard bij de eerste impressies van OPL4, Near Dark en Totally Chaos, welke laatste misschien meer op zijn plaats was geweest in de rubriek MAGAZINES, maar goed. Leuke nieuwtjes vallen te lezen in Graanbrood bij de rubriek NIEUWS, kondigt ROM zijn eigen homepage aan op Internet en is er een artikel over de nieuwe dram-chip.

Bij GAMES is een gouwe ouwe uit de diskettebak gehaald. Dragonslayer IV wordt uitvoerig beschreven en met de vele praktische tips is het spel een stuk eenvoudiger te spelen. Positieve opmerkingen vallen te lezen bij Princess Maker #2 voor de pc. Datzelfde geldt voor het Aleste en Feedback gamebook.
De bekende CRAP-SHELL bevat verschillende bijdragen die inderdaad aan de omschrijving zin of andere onzin voldoen, terwijl SOFTWARE tenslotte aan diversiteit zeker niet minder te bieden heeft. Wat software betreft, voor de uitpakkers onder ons is er nog werk aan de winkel: een tweetal cd-rom utility's, het spel Crackman en een tweetal cheats voor Solid Snake en XAK III kunnen het speelplezier verhogen.

Conclusie: het is ons wederom gelukt om deze ROM een blad later te publiceren dan eigenlijk de bedoeling was. Door een speling van het toeval — lot? — waren de deadlines van het diskmagazine en dit magazine weer niet op elkaar afgestemd. Vandaar dat ik geen opmerkingen kan en zal maken over de actualiteit van ROM 4. In tegendeel eigenlijk, op een enkele recensie na natuurlijk, bevat de disk een tijdloos aanbod aan goede recensies die lekker weglezen. Dat veel van de teksten van een en dezelfde hand zijn, ervaar ik in dit geval dan ook niet als een nadeel. De muziek mocht wat meer afwisseling laten horen, maar blijft toch royaal aan de voldoende kant. Op het grafische gedeelte valt helemaal niets aan te merken. Als goedmakertje moet ik ROM 5 maar eens voorrang geven, als ik hem binnenkort krijg tenminste. ❑

Nuttig en leuk

Japanse utility's

Deze keer een b–disk met serieuzere zaken. Tijdens mijn verblijf in Japan verzamelde ik vele pd utility's, die door Tom Emmelot werden aangevuld. Op de schijf treft u derhalve een bloemlezing van de leukste en voor Nederlanders bruikbaarste utility's aan.

Bernard Lamers

Voor u met deze schijf aan de gang gaat, moet u eerst de uitleg bij het diskabonnement doorlezen en de daar gegeven opdrachten opvolgen om de dos systeemfiles op de juiste manier naar deze schijf te kopiëren. Hierna kan de tocht beginnen...



Als eerste programmareeks treft u het zogenaamde MGS-pakket aan. MGS is een pakket om 17-kanaals muziek te componeren, af te spelen en in programma's te gebruiken. In Japan is dit pakket het standaardpakket om muziek te componeren; de hoeveelheid muziekfiles voor MGS is daarom erg groot. Van de music driver van het pakket treft u versie 3.17 aan, de nieuwste versie mij bekend. Deze versie biedt enige grote voordelen ten opzichte van 2.xx; zo worden nu ook 'normale' SCC-cartridges ondersteund en heeft u niet meer de speciale Snatcher SCC-cartridge nodig. Om van het pakket gebruik te maken, gaat u als volgt te werk: u zet uw computer uit en steekt de geluidsuitbreidingen die u wilt gebruiken in uw computer. MGS ondersteunt PSG, MSX Music en SCC. Steek de schijf in uw drive en zet de computer aan. Ga naar de directory MGS door CHDIR MGS in te tikken. Dos 1-gebruikers dienen ervoor te zorgen dat bij het wisselen van directory **altijd** de schijf beschijfbaar is. Na in de directory MGS te zijn beland, zet u indien nodig uw SCC-cartridge aan en tikt vervolgens MGSEL in. Als u geen muis heeft aangesloten, drukt u op SHIFT & F3 en vanaf dat moment kunt u alle functies per cursor of joystick bedienen. Ga voor de grap eens naar het klavier in de linkerbovenhoek en druk op de spatie dan wel vuurknop. Een fraaie bandmeter valt u nu ten deel. De opties van MGS zijn — vooral voor dos 2-bezitters — zeer uitgebreid. Bekijk voor documentatie de diverse .TXT-files op de schijf.

Ga nu terug naar de hoofddirectory met CHDIR \, dan treft u daar onder andere een nieuw archiveerprogramma dat het LZH-protocol ondersteunt aan. U kunt met behulp van dit programma uw MSX data inpakken in een algemeen erkend formaat met alle voordelen vandien.

Voorts treft u een nieuwe JPEG loader voor MSX 2+ of hoger met dos 2 aan. Een fraai programma met een al even fraai zusje: de testversie van een JPEG saver. Naast het JPEG–geweld staan op de disk een serie omzetters om data van de ene naar de andere schermsoort over te zetten.

Tot slot bevat deze disk nog een Forth-compiler plus twee spellen die met deze compiler vervaardigd zijn. De Forth-compiler is public domain, maar bij de programma's die u met deze compiler maakt, moet u wel vermelden dat u deze Forth compiler gebruikt hebt. Geen onoverkomelijke hindernis lijkt me.

Veel plezier met deze disk! ❑

MSX dos uitgediept

Dos 1 commando's zijn in het algemeen gemakkelijker in gebruik dan de MSX basic analogieën. Hoe dat komt zullen we deze aflevering eens bekijken.

Ruud Gosens

De vorige aflevering hebben we kunnen lezen welke speciale toetscombinaties er onder MSX dos 1 te gebruiken zijn en deze aflevering gaan we dieper in op de dos commando's. MSX dos biedt ons namelijk naast het starten van de .COM–programma's ook nog de mogelijkheid om in beperkte mate onze diskettes te onderhouden en de klokchip in onze computer aan te sturen.

Eerst zullen we eens bekijken hoe we vanuit MSX basic naar MSX dos kunnen gaan, als we de computer net hebben aangezet en we hebben vergeten de MSX dos disk in de diskdrive te stoppen. De simpelste oplossing is een disk met MSX dos alsnog in de diskdrive te stoppen en de MSX te resetten. Een tweede oplossing is de disk met MSX dos in de diskdrive te stoppen en

```
POKE &HF346,1: _SYSTEM
```

in te typen. De poke die we bij de tweede oplossing gebruiken, is om de foutmelding te voorkomen die optreedt indien MSX dos niet reeds eerder actief is geweest na het aanzetten van onze computer.

Actieve drive

Nu het echte werk met MSX dos. Na het starten van de computer en MSX dos zullen we altijd de A> op ons beeldscherm krijgen ten teken dat MSX dos actief is. Het A> teken op uw scherm noemen we de dosprompt. Aan de dosprompt kunnen we ook nog zien welke disk drive actief is. Dit is de diskdrive die wordt aangesproken als er geen drive–indicatie aan de dos commando's wordt meegegeven. Typen we bijvoorbeeld achter de dosprompt het commando DIR en drukken daarna op RETURN, dan zal de directory van drive A op uw beeldscherm verschijnen. De dosprompt geeft dus ook nog aan welke diskdrive op dat moment actief is.

Meer diskdrives

Hebben we de beschikking over meer diskdrives bij onze computer, dan kunnen we een andere diskdrive actief maken. Typen we bijvoorbeeld B: achter de dosprompt, dan zal diskdrive B: actief worden. De geactiveerde diskdrive noemen we in het algemeen de default drive. Willen we echter een drive activeren die niet is aangesloten, zal dit de foutmelding INVALID DRIVE SPECIFICATION opleveren. Maar ook nu weer is er een uitzondering die de regel bevestigt.

Iedereen heeft een B

Hebt u namelijk een computer met één diskdrive, dan is het **wel** mogelijk om naar de B: drive te wisselen. Het is echter dan wel zaak dat u de computer **niet** hebt opgestart met de CTRL ingedrukt. Dan werkt het namelijk niet meer. Hebt u dus één diskdrive aan de computer en typt u B:, dan zal de B–drive netjes actief worden en zal de dosprompt B> aangeven. Zodra u nu weer het DIR–commando gebruikt, zal de computer u echter vragen:

```
Insert diskette for drive B:
```

U dient dan een disk in de drive te plaatsen die voor u als disk B: geldt. Drukt u daarna op een willekeurige toets, dan zal de directory van de disk worden gelezen en op uw beeldscherm worden getoond. Dit verschijnsel noemen we het werken met een schaduw–drive. In werkelijkheid beschikken we dus maar over één diskdrive, maar we kunnen een tweede diskdrive simuleren. Indien we deze mogelijkheid niet zouden hebben, zouden de bezitters van een computer met één diskdrive namelijk nooit in staat zijn om een kopie te maken van voor hen belangrijke programma's en databestanden. [NvdR: *ook onbelangrijke bestanden kunnen worden gekopieerd.*]

Soorten commando's

MSX dos kent twee soorten commando's. Als eerste zijn dit de interne commando's, zoals COPY, DIR, FORMAT, DEL; deze zitten verwerkt in COMMAND.COM. De tweede soort zijn de externe commando's. Dit zijn commando's die zich in de vorm van programma's op uw disk bevinden en zijn herkenbaar aan de extensies .COM en .BAT. Eerst zullen we het interne–commandogedeelte bekijken en zodra we deze hebben gehad, gaan we over op de externe commando's. Daar zal ik ook een poging doen om te laten zien hoe men zelf commando's voor MSX dos door middel van .BAT files kan maken.

Interne commando's

Onder MSX dos is een commando uit te voeren door simpelweg de naam van het commando in te toetsen. Er zijn dus geen extra aanhalingstekens en dergelijke nodig. Waar we wel rekening mee dienen te houden, is dat er zoveel mogelijk met hoofdletters wordt gewerkt. Indien we dit ons nu al aanwennen, kan ons dat in de toekomst een hoop ergernis schelen. Zodra we namelijk met externe dos commando's gaan werken is de kans groot dat, door het gebruik van kleine letters, een extern programma zijn werk niet goed meer zal doen.

Een voorbeeld hiervan zijn de programma's PMARC en PMEXT.COM. Toetst men de naam PMEXT in kleine letters in, zal het programma wel starten. Staat echter de naam van de uit te pakken file die achter PMEXT volgt ook in kleine letters, kan het voorkomen dat PMEXT dit programma niet kan vinden of niet goed verwerkt. Maar terug naar de interne dos commando's. Die zouden we als eerste behandelen en ik dwaal al weer aardig af, als ik het zo lees.

COPY

Het dos commando COPY is te vergelijken met het commando COPY in basic. Het commando is het uitgebreidste commando van alle interne dos commando's. Vandaar dat ik

dit commando als eerste behandel. MSX dos kent namelijk een vijftal zogenaamde I/O–apparaten. Deze zijn achtereenvolgens de diskdrives (A, B,...), het toetsenbord/beeldscherm (CON), de printer (PRN), de RS232c interface (AUX), en als laatste de NUL of wel niets. De laatste is een beetje een vreemde eend in de bijt, maar het werkt. Tussen de I/O–apparaten is met behulp van het commando COPY data uit te wisselen. Willen we een bestand of programma van de ene disk naar de andere kopiëren, zullen we altijd de bestands- of programmanaam aan het commando COPY moeten meegeven en waar het bestand of programma naar toe moet worden gekopieerd. Zo zal bijvoorbeeld

```
COPY A:FILENAAM B:
```

het programma FILENAAM van de A-disk naar de B-disk kopiëren. We dienen bij het ontbreken van een tweede diskdrive echter wel de op ons beeldscherm komende opdrachten exact uit te voeren. Nu eens kijken wat er gebeurt indien we een bestand of programma naar NUL kopiëren. Geven we het commando

```
COPY A:FILENAAM NUL
```

dan zal de diskdrive gaan draaien ten teken dat het commando wordt uitgevoerd. Waarna de dosprompt weer op ons scherm verschijnt voor de volgende opdracht. Het gekopieerde bestand is dan in het **niets** gekopieerd. De computer heeft het dan wel van disk gelezen, maar nergens naar toe weggeschreven. Omgekeerd werkt het ook. Geeft men het commando

```
COPY NUL A:
```

dan zal de diskdrive even draaien, waarna weer de dosprompt op ons scherm verschijnt. Er zal echter nul komma nul naar de A: disk zijn weggeschreven. Wat nu eigenlijk het nut van dit commando is, ontging mij vroeger, maar de nul-device bewijst zijn nut bij programma's die uitvoer geven naar het beeldscherm terwijl wij daar liever niets van zagen. Door die uitvoer nu naar nul te sturen hebben wij er geen last van en kan het programma zonder ons te irriteren zijn werk doen.

We hebben nu dus kunnen waarnemen dat het mogelijk is een bestand of programma niet alleen van de ene disk naar de andere te kopiëren, maar dat het ook mogelijk is een bestand of programma van en naar een ander apparaat te kopiëren.

COPY en het toetsenbord

Wanneer we van het toetsenbord naar een bestand of programma willen gaan kopiëren, geven we dit aan met de apparaatnaam CON. Toetsen we het volgende in:

```
COPY CON A:MIJNFILE.TXT
```

dan wordt op disk A een bestand met de naam MIJNFILE.TXT aangemaakt. Alles wat we daarna intypen, wordt naar dit bestand gekopieerd. U kunt rustig de proef op de som nemen en het een en ander intoetsen. Door het tegelijk indrukken van CTRL en Z geven we de computer te kennen dat we het bestand MIJNFILE.TXT willen afsluiten. Dit zal daadwerkelijk gebeuren indien we weer op RETURN drukken.

Let op: zorg er **altijd** voor dat geopende bestanden worden afgesloten voor we de computer uitzetten. Dit kan anders zeer nare gevolgen hebben voor deze bestanden en de eventuele disk waar het betreffende bestand opstaat. In het ergste geval kan een disk hierdoor worden vernield. Indien u dus een bestand hebt geopend op de voornoemde wijze, verlaat deze dus altijd met het ingeven van CTRL & Z of met CTRL & C. Om nu te kijken of ik u nu ook niets op de mouw heb gespeld, toetst u maar eens het commando

```
COPY A:MIJNFILE.TXT
```

in. Het bestand MIJNFILE.TXT zal na het drukken op RETURN dan namelijk weer van disk naar het beeldscherm terug worden gekopieerd. Op deze wijze is ook altijd te controleren of alles goed van het toetsenbord naar disk is gekopieerd. Een slimme lezer zal nu meteen een mogelijkheid gevonden hebben, om bestanden die de extensie .TXT of .DOC hebben, op een eenvoudige wijze te kunnen bekijken. Hier is echter nog wel weer even een tip op zijn plaats. Veel van deze bestanden zullen groter zijn dan een vol beeldscherm. Het is dan mogelijk om het vullen van het beeldscherm tijdelijk te stoppen door tegelijk de CTRL en S in te drukken. Hebt u dan de op het beeldscherm staande tekst gelezen, is het aanraken van een willekeurige toets voldoende om de resterende tekst op het beeldscherm te krijgen. Is het beeldscherm dan weer gevuld met nieuwe tekst, herhaalt u gewoon het voornoemde. Dit kan net zolang tot dat de dosprompt weer op het beeldscherm staat. Dan is namelijk het gehele bestand staat gelezen. Het kopiëren van het toetsenbord naar de disk zullen we later in deze reeks terugvinden bij het maken van eigen commando's, de zogenaamde batch files.

Van toetsenbord naar printer

Het dos commando:

```
COPY CON PRN
```

zorgt er voor dat alles wat men na dit commando intoetst, naar de printer wordt verzonden. Bij gebruik van dit commando zult u merken dat de door u ingetoetste tekst pas naar de printer zal worden verzonden nadat u op RETURN hebt gedrukt. Dit is eigenlijk ook logisch: indien u namelijk op RETURN drukt, bevestigt u pas hetgeen u daarvoor hebt ingetoetst. De computer zal dus altijd wachten met het uitvoeren van het door u ingetoetste totdat het de bevestiging krijgt van de return. In dit geval is de opdracht die hij krijgt, de door u ingetoetste tekst naar de printer te verzenden.

Van schijf naar schijf

Het meest zullen we echter gebruik maken van het commando COPY om bestanden of programma's van de ene schijf naar de andere te kopiëren. De opdracht die we daar voor gebruiken is de volgende:

```
COPY D1:FILE1 D2:FILE2
```

Op de plaats van de D1: geven we aan van welke diskdrive het te kopieren bestand of programma afkomstig is. FILE1 geeft dan aan wat de naam van het te verplaatsen bestand of programma is. D2 geeft aan naar welke diskdrive het aangegeven bestand of programma moet worden gekopieerd. FILE2 geeft dan de naam aan waaronder het te kopiëren bestand of programma op de disk in diskdrive D2 wordt aangemaakt. Is de naam van FILE2 gelijk aan de naam van FILE1, dan mag FILE2 worden weggelaten. Het bestand of programma zal dan onder de naam FILE1 op de disk in diskdrive D2 worden aangemaakt.

Indien we nu hetzelfde commando gebruiken en de diskdrive aanduidingen weglaten, zal er in wezen hetzelfde gebeuren. Het verschil is dat het nieuwe bestand niet op een

andere disk komt te staan, maar op dezelfde disk als waar het van wordt gelezen. Dit gaat alleen als FILE1 en FILE2 verschillen.

Bestanden koppelen

In het voorgaande hebben we al gelezen hoe we bestanden op diverse wijzen kunnen kopiëren. Als laatste in dit artikel ga ik nu nog een heel bijzondere kopieermogelijkheid laten zien. Dit is het commando:

```
COPY D1:NAAM1+D2:NAAM2
D3:NAAM3
```

Dit commando stelt ons in staat om diverse bestanden aan elkaar te koppelen en onder een andere naam weg te schrijven naar de disk. Bij D1: en D2: kunnen we weer de disk-drives opgeven waar de bestanden NAAM1 en NAAM2 te vinden zijn. D3: wordt gebruikt om de diskdrive aan te geven waarop het geheel moet worden gezet. NAAM3 wordt gebruikt om de naam van het bestand aan te geven dat wordt gebruikt om NAAM1 en NAAM2 naar toe te sturen. Indien de bestanden die samengevoegd moeten worden alleen uit tekst bestaan, kan het samenvoegen zonder meer worden uitgevoerd. Is er echter sprake van niet-tekstbestanden, zullen we dat moeten aangeven in het commando COPY. Dit doen we als volgt. Stel, we hebben een tekst in TEKST1.TXT en een niet-tekstbestand CODE.BIN die we om de een of andere reden willen koppelen. Het bestand waar we de twee bestanden in willen onderbrengen, willen we de naam TXTCODE.TXT geven. Nu zullen we aan COPY duidelijk moeten maken welke van de bestanden uit tekst bestaat en welke uit niet-tekst. Daar gebruiken we de aanduidingen /A en /B voor. Een tekstbestand wordt dan aangevuld met /A en een niet-tekstbestand met /B. Het commando ziet er dan als volgt uit:

```
COPY A:TEKST1.TXT/A +
CODE.BIN/B TXTCODE.TXT/A
```

Op dezelfde wijze kunnen we dus ook een niet-tekstbestand omzetten naar een tekstbestand. Dit doen we ook met COPY:

```
COPY A:CODE.BIN/B
A:CODE.TXT/A
```

Tot zover deze aflevering van MSX dos 1. De volgende keer zullen we rest van de interne dos 1 commando's bekijken. ❑

Japanse Internet sites

MSX op Internet

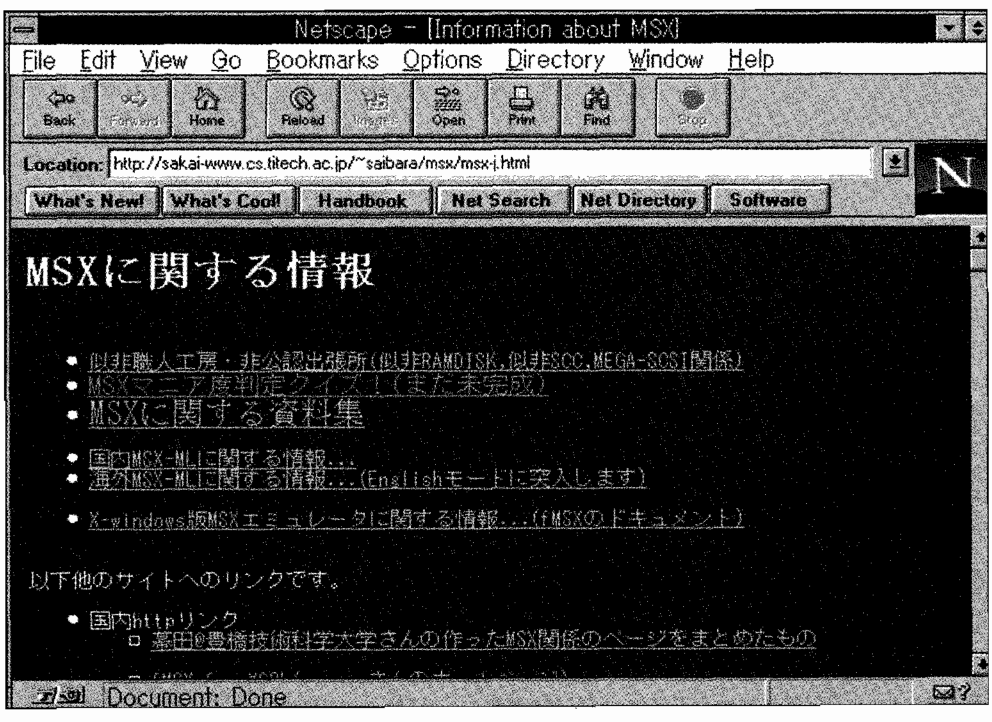
Op het wereldwijde web zijn veel sites over MSX te vinden. Heel veel sites zelfs. Zoek bijvoorbeeld maar eens met een search engine — bij voorkeur Yahoo! — naar het trefwoord MSX en zie hoeveel hits het heeft opgeleverd. Het zal je verbazen. Nu zijn er ook een hoop van die hits die verwijzen naar pages over een Amerikaans ruimteproject dat ook de afkorting MSX heeft en dat dus afgezien van de naam, helemaal niets met onze geliefde computer te maken heeft.

Marcel Kok

De gelukkigen onder ons die Japans kunnen lezen en ook nog eens met behulp van Netscape en een Japanse environment, zoals een Japanse Windows 3.1, Japanse web pages kunnen bekijken, hebben ook nog eens toegang tot legio Japanse MSX pages waarop veel informatie over de staat van MSX in Japan en software te halen valt.

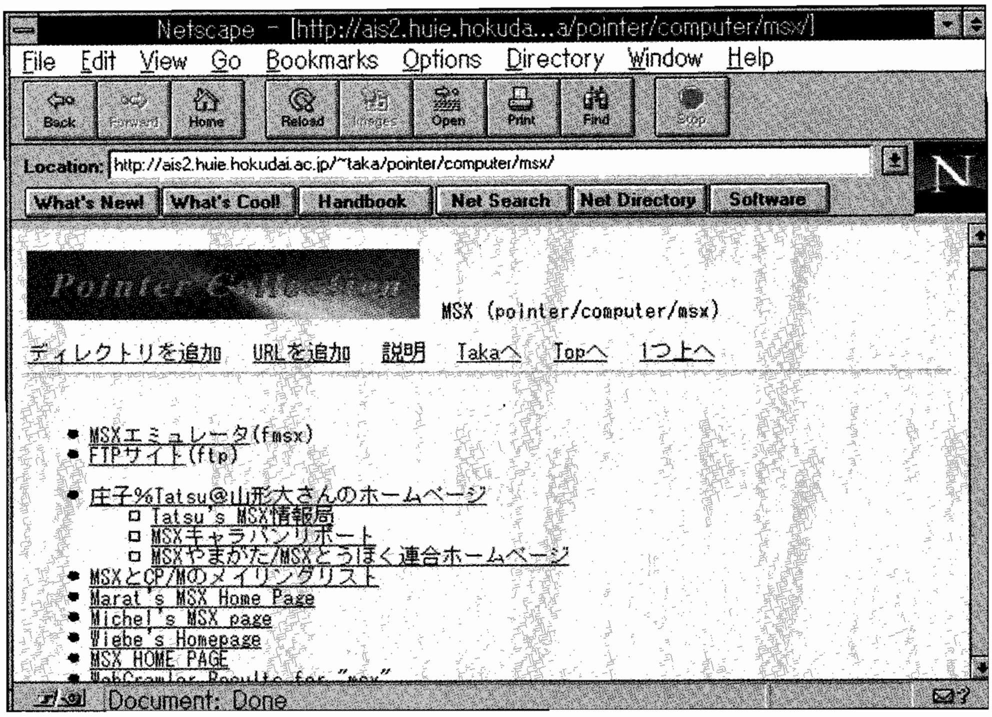
Voor degenen die geen Japanse Windows tot hun beschikking hebben, zijn er speciale programma's die een Japanse environment simuleren. Hiermee kun je zonder veel moeite Japanse teksten lezen en met sommige programma's zelfs schrijven. Enkele voorbeelden van dit soort programma's zijn Win/V, Twinbridge en Shodouka. Ik moet toegeven dat Twinbridge het enige programma is dat ik zelf heb uitgeprobeerd, dus de volgende manier waarop Japanse WWW pages bekeken kunnen worden is gebaseerd op dit programma, al denk ik dat de andere niet veel anders zullen werken.

1. Installeer en start Twinbridge.
2. Start Netscape op en kies de menuoptie Options.
3. Kies het submenu General Preferences.



4. Klik op de tab fonts en in het vakje waar je de encoding kunt kiezen. De standaardoptie is hier dacht ik latin1.
5. Kies Japanese en daaronder de gewenste fonts.
6. Klik op Ok.

Als je nu verbinding hebt gemaakt met de server en op een Japanse WWW site bent aangekomen zie je waarschijnlijk veel troep op het scherm. Klik dan in Netscape op Options en Document Encoding. Kies voor Japanese (auto-detect) en als alles goed is gegaan, krijg je nu Japans te zien [NvdR: *en voor velen nog steeds onleesbaar*].



Let wel: internetten naar Japan blijft om een of andere reden een **zeer** en ik bedoel zeeeer trage, aangelegenheid. Als je het net als ik thuis moet doen met een pc en een modem, dan is zelfs op 28k8 de ellende bijna niet te overzien. Al moet ik wel bekennen dat mijn provider — The Internet Plaza ofwel TIP — zelf ook ontzettend traag is. Als je het geluk hebt op school of universiteit toegang te hebben tot een netwerk met een snelle internetverbinding, zal het allemaal wel meevallen.

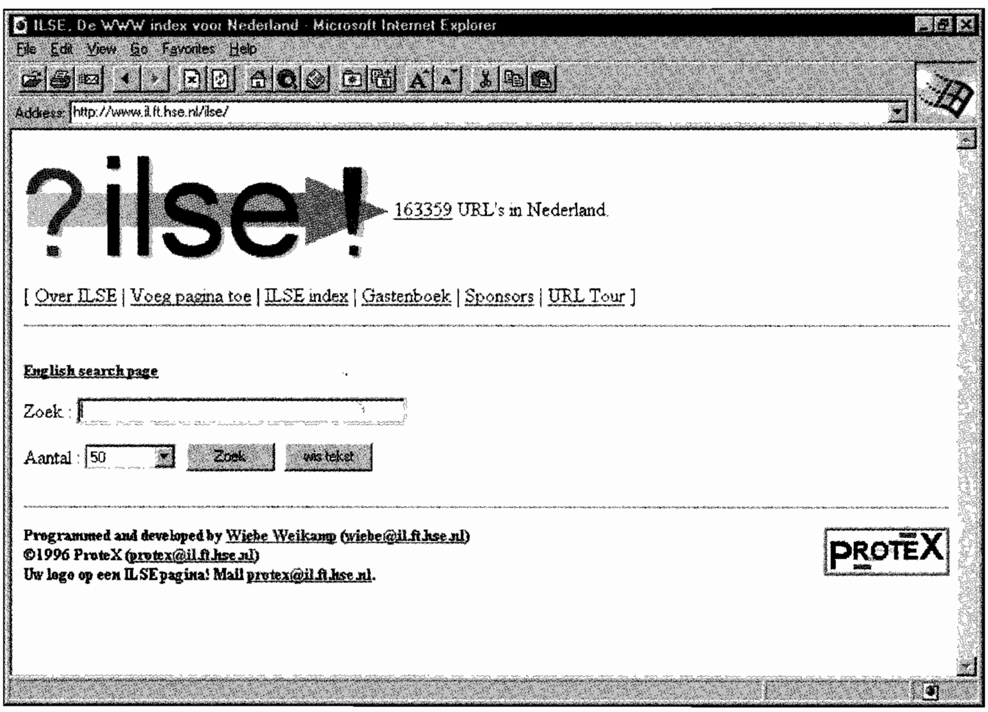
Als je toch eenmaal in Japan bent aangekomen, is de beste plaats om te beginnen wellicht de MSX pointer page op http://ais2.huie.hokudai.ac.jp/~taka/pointer/computer/msx/. Deze pagina is helemaal in het Japans en dus een goede kans om je browser te testen. Als je toch liever je link-page in het Engels hebt, kun je gaan naar http://www.ylab.ttics.tut.ac.jp/ylab/makuta/m sx/msxpage-e.html. Op deze locaties vind je links naar allerlei MSX pages over de hele wereld en dus ook in Japan.

Op deze pages kun je veel informatie vinden over hard-en software en veel (f)MSX software downloaden. Veel van deze pages zijn ook in een Engelse uitvoering te bekijken, al is dat natuurlijk wel Engels op de Japanse manier. Voor wie niet weet wat ik hiermee bedoel, kijk maar eens naar Matsue's homepage op http://www.ns.kogakuin.ac.jp/cgi-bin/cgiwrap/~c395096/index_e.pl

In een volgende aflevering wellicht meer specifieks over MSX op het Japanse deel van het WWW.

Meer informatie over de genoemde programma's is te vinden onder de volgende URL's:
Win/V: http://www.gol.com/winv/winvhome.html
Twinbridge: ftp://ftp.cc.monash.edu.au/pub/nihongo/twnbdemo.txt
Shodouka: http://csclub.uwaterloo.edu.ca/u/kryee/shodouka.html
Maar de links naar de genoemde pages kun je ook vinden op mijn website: http://www.tip.nl/users/marcel.kok/links.htm.

In de nabije toekomst zijn deze programma's wellicht ook op te halen bij de WWW site van MCCM zelf.



Foutje van de zetterij

Bij het vorige MCCM is door een klein foutje bij het maken van de film, het scherm van Ilse niet goed leesbaar in het magazine gekomen en daarom plaatsen wij het opnieuw. ❑

Reacties

Voor vragen en opmerkingen kun je een mailtje sturen naar:
marcel.kok@tip.nl
of ga naar:
http://www.tip.nl/users/marcel.kok/oasis.htm ❑

Bescherming van computerprogramma's

Een juridisch uitstapje

Gelukkig staan we er niet zo vaak bij stil, maar ons leven wordt voor een groot deel beheerst door het recht. Het recht is één van de fundamenten waar onze maatschappij op is gebouwd. Algemeen gezegd, dient het als sturingsmechanisme voor het ordentelijk laten verlopen van de gang van zaken in onze samenleving.

Anne de Raad

Het recht vinden we overal in onze dagelijkse bezigheden terug, bijvoorbeeld bij het kopen van een brood, het laten uitvoeren van een reparatie of zelfs bij het bezoeken van een theatervoorstelling. Dit zijn allemaal handelingen, die juridisch te specificeren en derhalve wettelijk geregeld zijn.

Nemen we als voorbeeld eens het kopen van een brood. Op deze eenvoudige handeling is een scala van regels uit ons privaatrecht van toepassing. Regels met betrekking tot de overdracht, vertegenwoordiging, betaling et cetera zijn allemaal van belang. Normaal gesproken merken we daar niets van; mocht er echter iets mis gaan, dan zijn deze regels hulpmiddelen om het probleem op te lossen. En iedereen heeft min of meer het gevoel verplicht te zijn, zich aan deze regels te houden, meestal door het eigen rechtvaardigheidsgevoel en anders wel op grond van allerlei wettelijke regels hieromtrent.

Rechtssubjecten

Iedereen is vanaf zijn of haar geboorte — soms zelfs daarvoor — gezegend en belast met rechten en plichten. Deze kunnen van morele aard zijn; ze zijn dan in beginsel juridisch niet afdwingbaar. Ook zijn er vele rechten en plichten, die met beide benen in de juridische grond staan. U en ik zijn dragers van deze juridische rechten en plichten, met andere woorden, wij zijn rechtssubjecten. Naast natuurlijke personen zijn er ook andere rechtssubjecten, die dragers van rechten en plichten (kunnen) zijn. Dit zijn de rechtspersonen, zoals de naamloze of besloten vennootschap — NV of BV— de stichting en onder bepaalde voorwaarden de vereniging.

Eigendom

Waarom vinden we eigenlijk dat die computer of die pc van een bepaald persoon is? Een argument als: 'Omdat die persoon hem gekocht heeft', is leuk, maar beseffen we wel, dat de basis van het antwoord op deze vraag ligt in het feit, dat wij vinden dat we zaken in eigendom *kunnen* hebben? Een extreme communist zal hier hele andere ideeën over hebben. Wat ik duidelijk wil maken, is dat het recht een weerspiegeling is van onze samenleving, cultuur en opvattingen. Het recht verschilt dan ook van bevolking tot bevolking. Tevens is het recht constant in beweging, maatschappelijke opvattingen, inzichten en richtpunten veranderen immers. Met deze veranderingen verandert ook het recht.

Zoals gezegd kunnen wij eigenaar zijn van bepaalde zaken, bijvoorbeeld huizen, auto's en computers. Als we zeggen, dat iets van ons is, dan bedoelen we eigenlijk dat we op die zaken het eigendomsrecht hebben. In ons taalgebruik hebben wij het eigendomsrecht echter vereenzelvigd met de drager, de zaak, vandaar dat wij zeggen, dat iets van ons is.

Het eigendomsrecht is het meest omvattende recht, dat we op een zaak kunnen hebben. Het biedt de eigenaar een vergaande bescherming. Niemand anders heeft het recht de zaak te gebruiken, te verkopen of te verhuren. Dit komt in beginsel alleen toe aan degene die het eigendomsrecht op de zaak heeft. Nu kunnen wij in ons recht slechts zaken in eigendom hebben. Dit zijn voor menselijke beheersing vatbare stoffelijke objecten, zoals huizen, fietsen en auto' s.

Computerprogramma's

In onze maatschappij zijn echter vele andere verschijnselen ontstaan, die ook behoefte aan bescherming hebben, maar die niet in eigendom verkregen kunnen worden. Voor ons van groot belang zijn in dezen de computerprogramma's. Dit zijn geen zaken in de zin van ons burgerlijk wetboek. Eigendomsrechten kunnen er derhalve niet op rusten. Om toch tot bescherming te komen van deze noviteit in onze samenleving, betreden we de wereld van het zogeheten intellectuele eigendom. De schrijver van een boek, de musicus, de ontwikkelaar van een computerprogramma, ze hebben allemaal de behoefte, dat hun geestelijke creatie op de één of andere manier wordt beschermd tegen anderen, die inbreuk dreigen te maken op de exclusiviteit van hun werk. Eigendom is niet mogelijk; er zijn echter andere mogelijkheden.

Auteurswet

Voor computerprogramma's is het auteursrecht van groot belang. Dit recht vindt zijn wettelijke regeling in de Auteurswet.

Uit artikel 1 blijkt, dat het auteursrecht het uitsluitend recht is van de maker van een werk van letterkunde, wetenschap of kunst, of van diens rechtverkrijgenden, om dit openbaar te maken en te verveelvoudigen, behoudens de beperkingen bij de wet gesteld.

In artikel 10 lid 1, sub 12 worden computerprogramma's expliciet genoemd, waarmee vaststaat dat ze worden beschermd door het auteursrecht. Hiermee is aan de discussie over de bescherming van computerprogramma's, die jarenlang gevoerd is, een einde gekomen. Wat het eigendomsrecht voor een zaak is, is het auteursrecht voor een computerprogramma. Het biedt zogezegd een vergaande juridische bescherming voor de maker, iets wat in de maatschappij zeer gewenst is. Het recht ontstaat van rechtswege,

dat wil zeggen, er zijn geen formaliteiten gesteld, waaraan voldaan moeten zijn, wil het recht ontstaan. Het enkel creëren van het werk is voldoende. Ik noem dit expliciet, want het misverstand bestaat, dat voor het ontstaan een copyrightmelding of een ©-tekentje vereist is. Dat is dus niet zo. In internationaal verband kan dit anders liggen. Er zijn internationale regelingen, die voor auteursrechtelijke bescherming wel de eis van een copyrightvermelding stellen; ik beperk mij echter tot de Nederlandse regeling. Het copyrightteken is trouwens een © in een tekst met schreef en © in een tekst met schreefloze letter. Er is een geval bekend — overigens niet in Nederland — van een rechter die de (c)-notatie als speelgoed terzijde schoof. Een copyright-vermelding leidt wel tot een gunstiger bewijspositie voor de maker; het gaat echter te ver om hier nu dieper op in te gaan.

©

©

Freeware en public domain

Uitgangspunt is bescherming door het auteursrecht. Er kan van het recht afstand worden gedaan. In de computerwereld leidt dit tot het begrip freeware. Bij public domain ziet de auteur af van verdiensten maar houdt zijn auteursrecht. Het grote verschil tussen freeware en public domain is dat er bij freeware expliciet afstand wordt gedaan van het auteursrecht, met andere woorden, dat het programma wordt vrijgegeven. Bij public domain heeft de auteur daarentegen nog steeds alle rechten. Hij wil alleen geen betaling ontvangen; meestal stelt de maker dat iedereen zijn programma mag kopiëren en doorgeven zovaak als hij wil, als er maar geen geld voor wordt gevraagd. Een kleine vergoeding voor medium (diskette of cd) en verzendkosten mag wel. Sommige auteurs stellen uitdrukkelijk een bovengrens van vijf of tien dollar. Als de portokosten door inflatie hoger zijn geworden dan dat bedrag, mag dit programma nog steeds niet meer dan dat bedrag kosten. Leveranciers vragen soms aanzienlijk meer dan volgens de auteur mocht en verdedigen dat door te zeggen dat zij een collectie public domain software op een cd uitbrengen en dat zij per programma onder de gestelde norm blijven.

Andere voorwaarden die public domain programmeurs vaak stellen, zijn dat er niets veranderd mag worden en dat hun naam er bij blijft en dat alleen de volledige set, inclusief documentatie mag worden doorgegeven. Bij MSX bestaat daar een bekend voorbeeld van. De in- en uitpakker PMARC/PMEXT mag alleen compleet in een zichzelfuitpakkend bestand worden doorgegeven. Krijgt u dus van iemand een los bestand, is die gever illegaal en asociaal bezig. Asociaal omdat hij enerzijds wel andermans werk wil gebruiken en anderzijds zich toch niet aan diens voorwaarden wil houden. Dat Nederlanders met een grote, meestal nietszeggende, documentatie in het Japans worden opgescheept, is misschien lastig, maar niemand verplicht u het programma te nemen of te geven. Als u het echter doet, doe het dan wel op de voorwaarden van de auteur.

Shareware

Een bekende tussenvorm tussen de twee weggevers hiervoor en de commerciële software lijkt de shareware. Toch is dit niet zo: shareware is gewoon commerciële software waarvoor u gewoon moet betalen. Het lijkt op public domain omdat u het ook mag doorgeven aan anderen. Die ander mag het enige tijd bekijken en gebruiken — periodes lopen van een week tot een half jaar — maar moet het als hij het langer wil gebruiken, betalen. De kosten zijn vaak veel lager dan die voor normaal gekochte software, terwijl u ook nog eens een niet-tevredengeen-betaling garantie kreeg. De maker had echter geen productie en reclamekosten.

Ludiek

Sommige softwaremakers vragen soms maar heel weinig van de gebruiker: een kaartje uit de woonplaats van die gebruiker, een verjaardagskaart, een zelf te kiezen donatie aan een of ander goed doel. De software in kwestie moet in dit geval juridisch als commercieel, eventueel in shareware-vorm, worden beschouwd. Zelfs als de auteur totaal geen geld vraagt, maar bijvoorbeeld van de gebruiker vraagt elke keer voordat het programma wordt gebruikt, even op te staan en 'Lang leve MSX' te zeggen, is dit een misschien moeilijk controleerbare, maar toch noodzakelijke actie om deze software legaal te mogen gebruiken.

Vijftig jaar

De duur van het recht is in principe vijftig jaar na het overlijden van de maker. Is de maker onbekend of geldt een rechtspersoon als maker, dan wordt vijftig jaar na de eerste openbaarmaking van het werk als termijn genomen. Deze termijn zal binnenkort worden verlengd tot zeventig jaar. Deze verlenging heeft tot gevolg dat een aantal auteursrechten die 'verjaard' waren, zullen herleven, wat ongetwijfeld problemen met zich mee zal brengen. Mensen, die ervan uit zijn gegaan dat een bepaald auteursrecht niet meer aanwezig was, zullen nu plotseling geconfronteerd worden met een herleefd auteursrecht. Aangezien MSX nog geen vijftien jaar oud is, betekent dit, dat alle computerprogramma's die ooit voor deze computer zijn geschreven, in principe nog steeds auteursrechtelijk beschermd zijn voor zover ze niet zijn vrijgegeven.

Anarchie

Sinds kort is er in de Auteurswet een aparte afdeling gewijd aan computerprogramma's. Hierin worden bepaalde gedeelten van de Auteurswet buiten werking gesteld en worden er specifieke regels gegeven over de bescherming van computersoftware.

Hopelijk zal dit een positief effect hebben op de gang van zaken in de praktijk, want er is mijns inziens geen gebied waar de wettelijke regels zo overtreden worden als in de computerwereld. Wat dat betreft is de Auteurswet zijn doel compleet voorbij geschoten. Er is totaal geen moreel besef, dat kopiëren van auteursrechtelijk beschermde software gelijk te stellen is aan het stelen van een fiets of een videorecorder. Dit is volkomen begrijpelijk. Het is een zeer jong rechtsgebied, de mens heeft er eeuwen over gedaan om het begrip eigendom inhoud te geven. Bovendien wordt er te weinig aan gedaan om dit moreel besef te kweken. Zo lang dit nog niet gebeurt, zal de in de computerwereld met betrekking tot bescherming van software bestaande betrekkelijke anarchie voortduren. ❑

Reacties

Wilt u reageren op dit artikel, kunt u inzenden bij de redactie of direct bij de auteur. Als student rechten kan die e-mail ontvangen op:
A.G.de.Raad@rechten.rug.nl ❑

Ese Artists' Factory

Zoals u al in het vorige MCCM kon lezen, was de beurs in Tilburg dit jaar internationaler dan ooit tevoren. Drie mensen uit Japan hadden er zelfs een lange vliegreis voor over om bij dit evenement aanwezig te zijn. Ze grepen gelijk de gelegenheid aan om de nieuwste Japanse producten te promoten. MCCM, altijd geïnteresseerd in het laatste MSX nieuws, regelde een interview met de heren. Het interview ontaardde in een tweedaagse sessie, waarvan hier een verslag.

Bernard Lamers

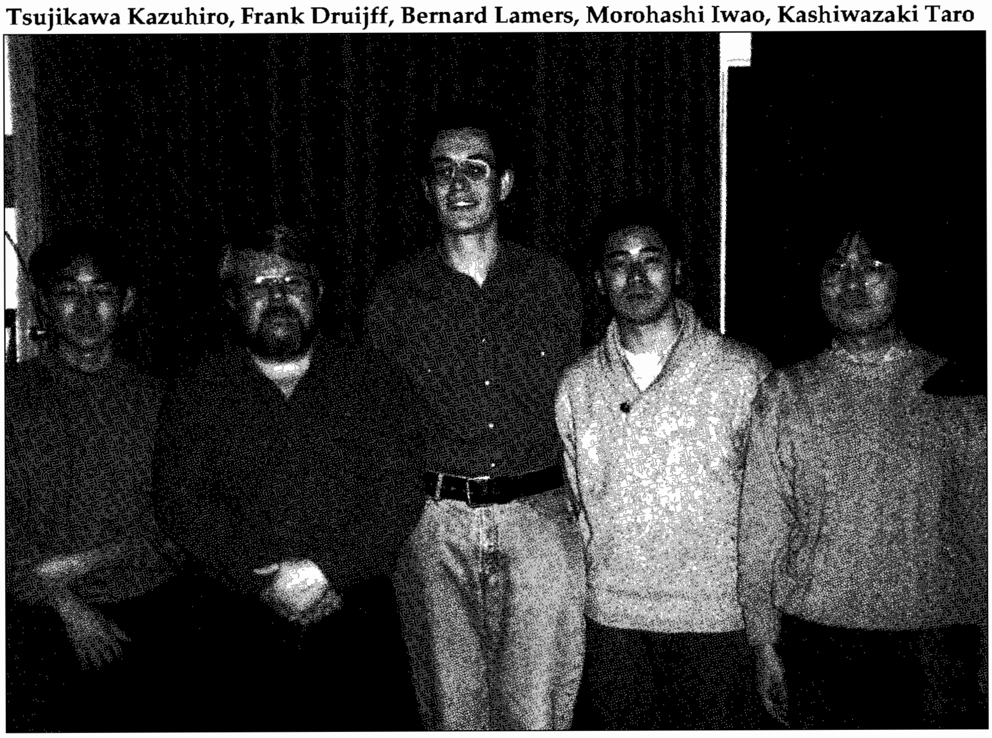
Lunch op Rotterdam CS

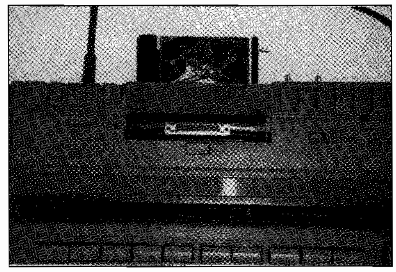
Het eerste wat ik deed toen ik op de beurs in Tilburg aankwam, was even langs de Japanse stand lopen om een dag voor het interview te regelen. Na wat overleg tussen de Japanners en de MCCM-redactie, werd een geschikte dag gevonden. Afgesproken werd dat ik hen die dag op het station in Rotterdam zou oppikken.

Ik kwam nogal vroeg in Rotterdam aan en besloot te wachten in de restauratie. Wie schetst mijn verbazing toen ik bij het binnenlopen recht tegen de mensen van Ese Artists' Factory aanliep. Samen besloten we even te lunchen voordat we naar de redactie zouden gaan. De Japanners hadden veel belangstelling voor MCCM, zijn geschiedenis en de geschiedenis van MSX in Nederland in het algemeen. Ik vertelde wat over de grote Nederlandse clubs en vroeg wat er de laatste tijd in Japan allemaal op MSX gebied was gebeurd.

Van de Japanners wist er één te melden dat er al een tijdje pogingen ondernomen worden om te komen tot een nieuw landelijk MSX blad. Dit bericht werd echter met verbazing bij de andere Japanners ontvangen,

Tsujikawa Kazuhiro, Frank Druijff, Bernard Lamers, Morohashi Iwao, Kashiwazaki Taro



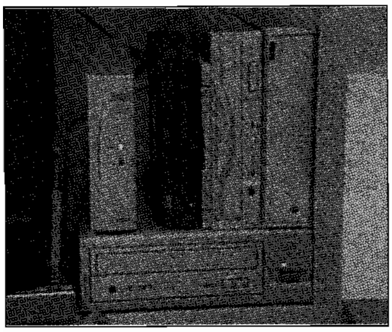


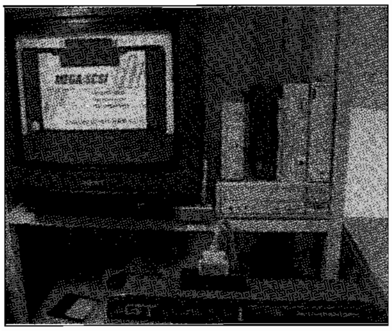
waarna de Japanner die dit verteld had, zelf ook aan het bericht begon te twijfelen. Toch heeft Japan, zelfs al zou dit magazine niet doorgaan, nog wel degelijk MSX bladen. De grootste op dit moment is Tomboy. Dit forumblad wordt gemaakt door twee redacties die elk om de twee maanden een Tomboy maken, wat er voor de lezers in resulteert dat ze hun blad iedere maand kunnen lezen. Ik noem Tomboy met opzet een forumblad en géén magazine. Van de lezers van Tomboy wordt een actieve houding ten opzichte van het blad verwacht. De redactie verwacht van haar lezers dat vragenlijsten et cetera ingevuld worden teruggestuurd. De lezers op hun beurt kunnen een blad verwachten waar de kennis van alle andere lezers in verwerkt is.

Het is op dit moment mogelijk een internationaal abonnement op Tomboy te nemen à $8 per nummer. Internet-gebruikers kunnen meer informatie hierover verkrijgen op de Engelstalige web-page van Genuine Network, dat Tomboy uitbrengt. Het URL hiervan is: http://violet.umfacad.maine.edu/~shin/msx/

Droomsysteem

Ons theekransje was heel gezellig, maar het werd langzaamaan tijd om naar de redactie te gaan. De Japanners hadden al hun spullen meegenomen om op de redactie een optimale demonstratie van hun scsi cartridge te kunnen geven. Ze begonnen met het opzetten van een MSX droomsysteem. Aan de redactionele MSX turbo R werden een Zip drive, een cd-rom speler, een harddisk, een MO-drive en een kleurenscanner gekoppeld. De voeding van de cd-rom speler bleek kapot te zijn gegaan. Harddisk nummer twee

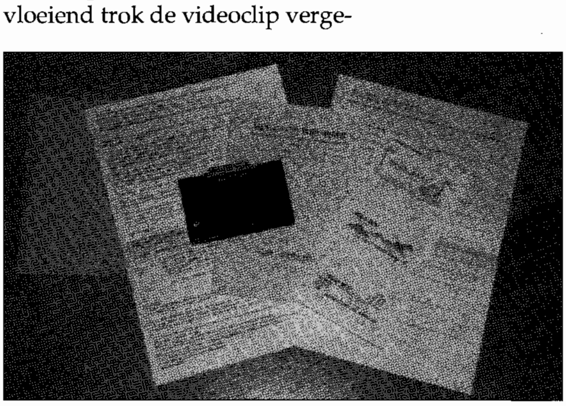






moest derhalve zijn voeding doneren, waarna voornoemde configuratie feilloos werkte.

De demonstratie van Mega-scsi begon met het instellingsprogramma van Mega-scsi. De Zip drive, cd-rom speler, harddisk, MO-drive, floppy diskdrive(s) en interne Mega-scsi Sram-drive kunnen vrij over de beschikbare driveletters worden verdeeld. In een configuratie als bovenstaande kom je dan al snel driveletters te kort, zeker als je ook nog de dos 2 ramdisk erbij gaat gebruiken. Daarom is het mogelijk de Mega-scsi cartridge zo in te stellen, dat altijd maar één floppy diskdrive wordt herkend, dus de CTRL-boot, ook wanneer u niet opstart met de control-toets ingedrukt. Wanneer alles naar wens is ingesteld, gaat u terug naar dos en kunt u al uw apparaten feilloos aansturen.



Multi-media

De demonstratie vervolgde met een videoclip van Ace of Base. Zeer vloeiend trok de videoclip vergezeld van muziek aan ons voorbij. Multi-media op een gewone MSX turbo R, met harddisk weliswaar, maar verder zonder MPEG-kaarten of dergelijke uitbreidingen. Mijn mond viel open van verbazing toen de Japanners wisten te melden dat ze voor het afspelen van de filmpjes gebruik maakten van de Z80. Het grootste probleem waar ze bij het vertonen van filmpjes tegenaan liepen, was de traagheid van de MSX videochip. De filmpjes bestaan daarom op dit moment uit beelden van een kwart scherm groot, waarvan er per seconde tien worden getoond. Een seconde film met geluid kost op dit moment ongeveer 175 kilobytes. De Mega-scsi interface heeft echter een gemiddelde doorvoersnelheid van 500 à 600 kilobytes per seconde, waardoor — bij gebruik van een andere videochip en de R800 — de beeldkwaliteit behoorlijk omhoog zou kunnen. Het afspeelprogramma is nog in ontwikkeling en de ontwikkelaars hebben de beschikking over een Graphics 9000 videokaart. De mensen van Ese Artists' Factory lieten zich niet uit welke van de Mega-scsi tools ze als eerste verder willen ontwikkelen, maar persoonlijk houd ik me voor dit project aanbevolen.

Virtuele diskette

De volgende stap in de demonstratie was het laden van op harddisk gezette diskspellen. Mega-scsi gebruikt bepaalde technieken waardoor het mogelijk wordt ook spellen die oorspronkelijk op meer diskettes stonden op harddisk te installeren. Per diskette wordt een kopie van de schijf op de harddisk gemaakt. Start u nu de eerste schijf op, dan kunt u, wanneer het spel om schijf x vraagt, met een toetsdruk duidelijk maken in welke file hij de kopie van de gewenste schijf kan vinden. Princess Maker, Illusion City, SD Snatcher: als u de eventueel aanwezige beveiliging eraf haalt, kan alles zonder problemen van harddisk worden gespeeld.

Multi Mente 2.05++

De demonstratie ging verder. Multi Mente 2.05++, de nieuwste versie uit Japan, werd opgestart. De maker van Multi Mente gebruikt zelf ook een Mega-scsi cartridge en Multi Mente herkent Mega-scsi dan ook zonder problemen. De harddisk in onze demo-configuratie bestond onder andere uit een harddisk van een gigabyte. De harddisk was onderverdeeld in een aantal partities waartussen zonder problemen kon worden geschakeld. In snel tempo gingen de Japanners van partitie naar partitie. Multi Mente liet partitie-inhoud na partitie-inhoud zien. Ze stopten bij de partities met fraai demo-materiaal.

Ese Artists' Factory demo

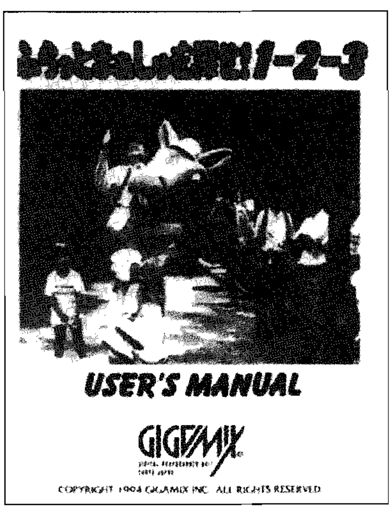
De hoofdredacteur en mij werd een programma getoond, dat was ontwikkeld door een enthousiaste Mega-scsi bezitter. Met dit programma was het mogelijk om van floppy gekopieerde spellen met een druk op de knop op te starten. Verder was er een leuke verrassing in de vorm van de Ese Artists' Factory



demo. Deze demo bestond uit een filmpje waarin de floppies bij het grof vuil werden gezet en de kijker werd aangespoord een Mega-scsi te kopen 'for gigabytes storage'. Een harddisk kan maximaal 256 partities van 32 megabytes, oftewel acht gigabytes omvatten. Per interface kunnen zeven harddisks worden aangesloten en per MSX kunnen weer maximaal vier Mega-scsi cartridges worden aangesloten. Met recht dus Mega-scsi voor gigabytes opslagcapaciteit.

Cd-rom

Daarna was de demonstratie aan de beurt die ik in Japan al van Mega-scsi had gezien: de mod-player van harddisk laden en de mod-files van cd-rom. De mensen van Ese wisten te melden dat de cd-rom uitbreiding zelfs onder MSX-View loopt. Op de bij de Mega-scsi geleverde disk staat overigens ook een eenvoudige viewer voor foto cd's. Uiteraard krijgt u ook een programma meegeleverd waarmee u audio cd's met de cd-rom speler kunt afspelen.



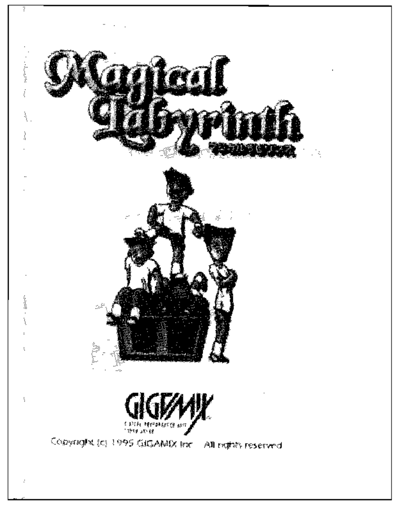
MSX is overal

Terwijl we op deze wijze met de Mega-scsi aan het spelen waren, keuvelden we over MSX in Korea, SCREEN 9 en MSX in Japan. Zowel in Japan als Korea wordt op scholen — vooral voor de jongere leerlingen — veel gebruik gemaakt van MSX. Ook komen in Japan veel mensen met MSX in aanraking zonder dat ze het weten. In golf-oefencentra en bowlingcentra wordt MSX gebruikt om personen die aan het oefenen zijn digitaal op te nemen. Na hun slag, respectievelijk worp kunnen deze personen hun verrichtingen gade slaan om zo te zien wat ze fout dan wel goed doen.

Ook ging het gesprek op een gegeven moment over de problematiek van het niet vrijgegeven zijn van de rechten van MSX dos en daarmee samenhangend het feit dat MCCM op het diskabonnement de dos systeemfiles niet mag meeleveren. Op onze vraag of de Japanners misschien wisten waar de rechten van MSX dos zich op dit moment bevinden, reageerde één van de Japanners gelijk door een visitekaartje tevoorschijn te halen. Dit was het visitekaartje van Nishi Kazuhiko, de man die MSX bedacht heeft en ons waarschijnlijk over onze vraag uitsluitsel kan geven. In Nederland is hij meer bekend als Kay Nishi, de man van Ascii. Toch blijft het wonderbaarlijk om van het ene op het andere moment een visitekaartje van de man zonder wie MSX nooit bestaan had, in handen te hebben.

Cadeaus

Het werd langzaamaan etenstijd. Er werd een Surinaams feestmaal aangericht dat zeer in de smaak viel bij de Japanners. Hierna werd het tijd voor een rondleiding door de redactionele catacomben. Alle redactionele curiosa, zoals een Sony Sram disk en de Sony Farm Kit werden aan de Japanners getoond, evenals een Aackosoft-catalogus, vol met voor hen onbekende titels. Vol verbazing keken de Japanners in Franks boekenkast. Een van hen ontdekte Hibrid, dat blijkbaar onbekend is in Japan. Hij was zeer geïnteresseerd in het programma, alhoewel hij het jammer vond dat het alleen onder dos 1 werkt. Frank deelde aan de Japanners zijn eigen — gesigneerde — boeken en Philips joypads uit, waarvan uw auteur niet eens wist dat ze bestonden. Vanuit de kelder werd wat spul naar boven gesleept



voor een fotosessie. Hierna liet ik de Japanners nog wat foto's zien die ik in Japan genomen had. En waar een 'normale' MSX'er zou vragen een kopietje van de foto's naar hem te sturen, legden deze Japanners alles onder de scanner en sloegen alles op de harddisk op.

MSX juweeltjes

Het was ondertussen al behoorlijk laat geworden en langzaam tijd om op te stappen. Na van de Japanners nog wat cadeautjes ontvangen te hebben in de vorm van een midi-afspeelprogramma en een schietspel, ging de reis richting Leiden. Het was al middernacht toen we daar aankwamen, maar toch wilde ik ze nog graag wat van de MSX scene in Leiden laten zien. We hadden echter alleen vannacht de tijd. Ik belde naar Alex Wulms van Xelasoft, die er geen bezwaar tegen had als we op dit tijdstip nog bij hem aankwamen. De Japanners gaven Alex een Mega-scsi demonstratietje en Alex gaf hen een Xelasoft demonstratie. Langzaam werd mij duidelijk dat Ese's harddisk volstond met MSX juweeltjes. De Konami Games Collection 3, met daarop Nemesis 1 met SCC-muziek, was één van de titels



die ik al jaren zocht en dan nu eindelijk eens kon spelen. Ook toverden de Japanners een wel zeer fraaie JPEG-loader tevoorschijn, die overigens deze keer op het diskabonnement te vinden is. Na de demonstraties werd het tijd voor een praatje tussen alle programmeurs. Op een gegeven moment ontstond een situatie waarin een behoorlijk technische vertaling noodzakelijk was, wat op zich weer een leuke uitdaging was voor mij. Om een uur of drie werd het toch langzaam weer tijd om op te stappen en te gaan slapen. Het plan van de Japanners was 's morgens om een uur of negen weer uit Leiden te vertrekken. Twee Japanners sliepen bij mij, de derde wegens plaatsgebrek in een hotel. Na een uurtje of vier slaap werd het voor mij en de twee Japanners weer dag en begon het lange, lange wachten op nummer drie. Nu werd dat wachten natuurlijk wel in stijl gedaan en zo stond om half negen in de ochtend mijn MSX'je alweer zijn kunsten te vertonen. Om tien uur kwam een telefoontje van Japanner nummer drie, dat hij net wakker was geworden en nu toch eerst nog wel even wilde douchen. Daarna zou hij naar mij toekomen.

Meer cadeaus

Toen hij aangekomen was, gingen de Japanners allereerst hun spullen een beetje ompakken. Ze hadden zo veel spullen bij elkaar verzameld in Nederland, dat hun bagage veel te zwaar was geworden en daarom wilden zij een gedeelte van hun bagage per post terugsturen. De spullen die per post teruggingen, bestonden onder andere uit Japanse software van andere groepen die Ese geprobeerd had in Nederland voor hen te verkopen. Ik kreeg van elk programma één exemplaar. Ik mag mij dan nu ook de gelukkige bezitter noemen van de pre-release versie van 'Moonlight Saga', een fraai RPG voor de MSX turbo R. Verder kreeg ik nog drie spellen van Gigamix Inc., te weten Magical Labyrinth, een doolhofspel dat je met vier spelers tegelijk kunt spelen, QUIZ 'ATACCHATTE 25%', een quizspel voor maximaal zes menselijke spelers en 194 computerspelers en 'Where is flat-Marsh!?', een zoekde-makers-van-dit-programmaspelletje met een hoog FutureDisk gehalte en dat is heel positief bedoeld. Internet-gebruikers met interesse in één van deze programma's kunnen eens een kijkje nemen op de MSX Club GIGAMIX Homepage: http://www.awa.or.jp/home/nf_ban/gigamix/

Nog meer cadeaus

Na het versturen van de spullen werd het tijd naar het computermuseum van ons aller uitgever toe te gaan. Dit museum vol MSX spullen is normaliter niet geopend voor bezoekers, maar voor MSX liefhebbers die de halve aardbol overreizen om een beurs te bezoeken, werd een uitzondering gemaakt. Het museum is slechts twee vitrinekasten groot, maar bood toch wat aardige curiosa, zoals de Neos-superimpose cartridge voor MSX en een Samsung MSX 1 als laatste aanwinst. Na wat gefilmd en gepraat te hebben, vertrokken we weer; met de Japanners weer wat extra MCCM's in de bagage. Hierna besloten de Japanners om Amsterdam toeristisch te gaan verkennen en ik besloot het interview maar eens af te ronden. Het was een geslaagd MSX onderonsje geworden dat zeker voor herhaling vatbaar is.

Mega-scsi

Overigens, mocht u na het lezen van dit verhaal interesse hebben gekregen in de Mega-scsi cartridge van Ese Artists' Factory, dan heb ik goed nieuws voor u. Het hele Mega-scsi project is public domain en de Japanstalige bouwaanwijzingen voor Mega-scsi zijn zo van het Internet af te plukken.

Ze zijn te vinden op URL http://sakai-www.cs.titech.ac.jp/~saibara/msx/ese/. Op deze Engelstalige pagina treft u overigens niet de term Ese Artists' Factory aan. Deze pagina staat op naam van ese-syokunin koubou, de naam waaronder Ese Artists' Factory in Japan opereert. Veel bouwplezier! ❑



Links: Het visitekaartje van Kay Nishi
Onder: In het museum van Wammes in Amsterdam



MSX in Japan

Mijn verblijf in Japan in 1994/1995 — deel 2

Na me georiënteerd te hebben op de MSX situatie in Japan, gaat in dit deel de zoektocht naar MSX in Japan voort, met succes overigens. Lees in dit deel over Japanse MSX beurzen en de Japanse MSX scene.

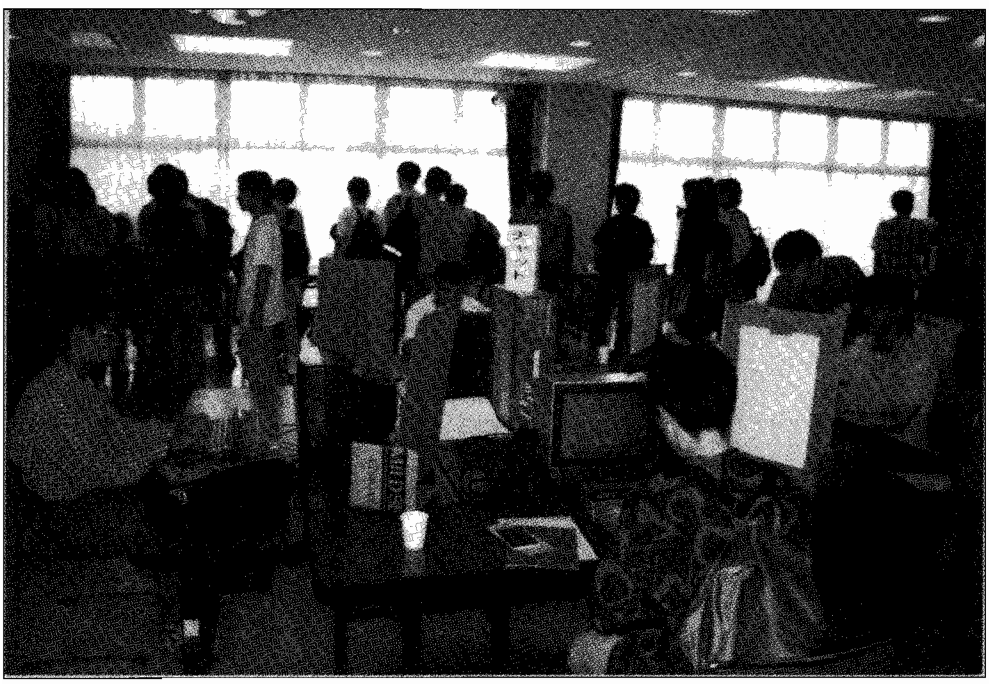
Bernard Lamers

Ik zette mijn reis voort en ging naar Osaka. Daar had ik een adres van een tweedehandswinkel. In deze winkel waren inderdaad wel één Turbo R en een MSX printer te koop, maar veel meer was ook hier niet te vinden. Gelukkig werd me op straat een folder van een andere tweedehandswinkel in handen geduwd. Toen ik hier eens een kijkje ging nemen, trof ik een hele berg Konami MSX software aan. SD Snatcher, Snatcher, Solid Snake, alles stond hier in aantallen. Nu wist ik al uit de advertenties dat tweedehands zaken bepaalde titels voor zeer veel geld opkochten, maar hier zag ik dan hoe zich dat reflecteerde op de verkoopprijs. Een tweedehands SD Snatcher moest 13 800 yen opbrengen, oftewel 235 gulden. Nieuw was SD Snatcher ooit 9800 yen (167 gulden) dus de kopers van toen hebben geluk gehad.

Maar goed, ik ging weer terug naar Akita. Ik las iedere dag trouw de Japanse MSX mailinglist en kwam erachter dat er binnenkort een hele reeks MSX beurzen in Japan was. Deze hele reeks beurzen werd samen 'MSX Caravan' genoemd en hield in dat drie zaterdagen lang steeds in steeds andere plaatsen MSX beurzen waren. De eerste zaterdag waren er twee beurzen, de tweede zaterdag drie en de zaterdag daarop weer drie. Voor u zich afvraagt wat hier de bedoeling van was, moet u zich goed de grootte van Japan realiseren. Het land is zo langgerekt, dat het voor iemand uit noord Japan bijna ondoenlijk is naar een beurs in zuid Japan te gaan. Door nu hier en daar lokale beurzen te houden werd het ook voor MSX'ers die zich geen vliegtuigtickets kunnen veroorloven mogelijk tenminste één van de beurzen te bezoeken. Ik zelf besloot naar de beurs in Tokyo te gaan.

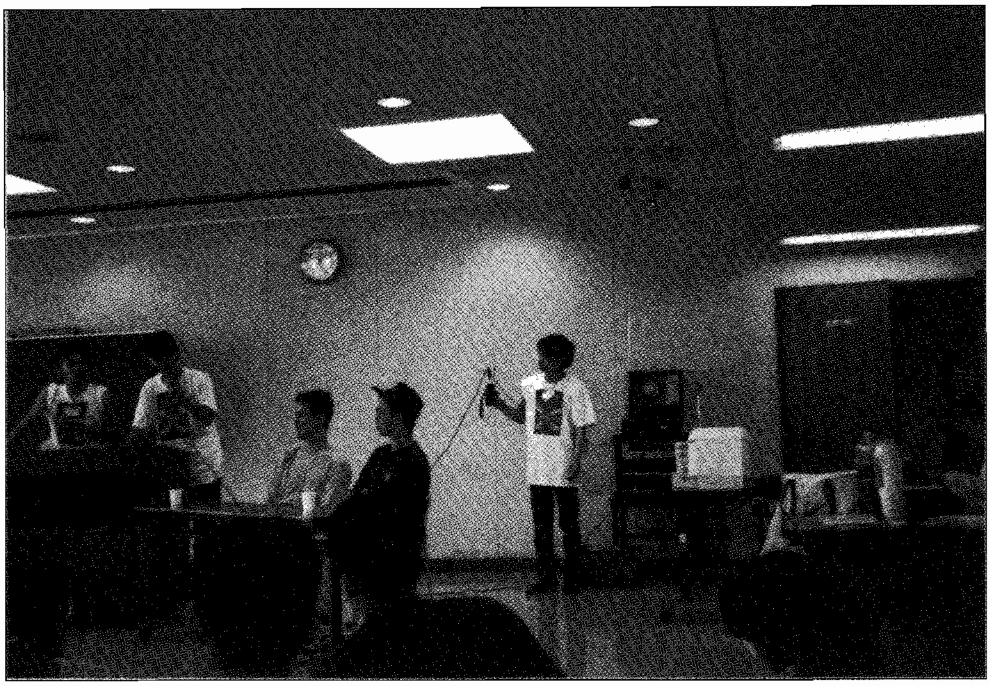
Het schoot me echter te binnen dat dit misschien een mooie gelegenheid was Nederlands MSX materiaal in Japan te promoten. Een mailtje naar Alex Wulms leverde een envelop vol Xelasoft en Quadrivium producten op. Ik zou gaan proberen deze producten bij een of andere Japanse club onder te brengen. Vol goede moed vertrok ik naar de beurs. Op het station vlakbij de beurs kwam ik nog een Japanse MSX'er tegen en samen begonnen we de routebeschrijving te volgen. Deze routebeschrijving leidde ons naar nog twee andere verdwaalde MSX'ers. We besloten dan maar aan wat mensen de weg te vragen en zo kwamen we dan toch op de plaats van bestemming; tegenover het station dus!





De beurs was compleet anders van opzet dan de beurzen waar ik hier in Nederland naar toe geweest ben. Allereerst waren er helemaal geen stands. Het systeem dat ze op deze beurs hanteerden was dat van commissieverkoop. De makers van MSX programma's geven bij dit systeem aan een derde, in dit geval de club die de beurs organiseerde, toestemming hun product voor hen te verkopen. De derde partij krijgt wel uiteindelijk een gedeelte van de opbrengst voor het organiseren van de verkoop. Hoe dan ook, je kon een behoorlijke hoeveelheid software en tijdschriften op deze beurs aanschaffen. In totaal waren er 51 producten te koop. Hieronder was de schitterend getekende tekstadventure voor MSX turbo R: Sweet. Verder het NV Magazine van Syntax — naar verluid het grootste diskmagazine van Japan — en zelfs nog enige Nederlandse titels: Cy-

tron en Megadoom. Behalve het punt waar de commissieverkoop werd geregeld, waren er een paar MSX turbo R's voor algemeen gebruik. Je kon hierop zelfgemaakte programma's laten zien, programmeren et cetera. Ook was er een database-systeem met zeer veel informatie aangaande het MSX systeem. Verder was er het 'chat systeem': vier aan elkaar gekoppelde MSX'en waarop je met de mensen die aan de andere computers zaten digitaal kon kletsen. De echte klapper van de beurs was echter de demonstratie van het Mega–scsi project van de ESE Artists' Factory.



Mega–scsi is, zoals de naam al aangeeft, een scsi interface. De grote kracht van deze interface schuilt echter in twee zaken: de doorvoersnelheid van de data en de zeer goed doordachte software die bijgeleverd wordt. De mensen achter dit project geloven in de kracht van Mega–scsi en de promotie van hun product bracht hen al in Korea en recentelijk ook in Nederland.
In Japan was ik al aardig onder de indruk van Mega–scsi. Op de MSX Caravan werd een cd-rom speler getoond die zonder problemen vanuit dos aangestuurd kon worden. Eerst werd de modplayer van harddisk geladen en vervolgens de mod files van cd. Hoewel dit voor sommige mensen al voldoende aanleiding zou zijn een Mega–scsi cartridge te kopen, zijn de mensen achter het project niet op hun lauweren gaan rusten. In de dik zeven maanden die na deze beurs verstreken zijn, hebben ze nog aardig wat interessante software voor hun cartridge ontwikkeld. De demonstratie die de heren gaven van Mega–scsi en de bijgeleverde software trok dan ook vele mensen op de MSX beurs in Tilburg. Overigens kunt u over de mensen achter Mega–scsi, hun belevenissen in Nederland en de software die zij bij de MCCM redactie achterlieten, het een en ander lezen in het artikel 'Ese Artists' Factory'.

Maar goed, terug naar de beurs in Japan. Na de demonstratie van Mega–scsi bekeken te hebben besloot ik dat het toch tijd werd iemand te zoeken die de Xelasoft en Quadrivium producten in Japan zou willen verkopen. Ik vroeg aan de bedenkers van de Mega–scsi of zij niet iemand wisten. Gelukkig konden ze me meteen helpen; ik moest het bij 'die' Japanner proberen. 'Die' Japanner bleek Hishida Koji te zijn, één van de mensen achter MSX Club GHQ. Na kennis gemaakt te hebben, was binnen vijf minuten een deal gesloten en had Xelasoft een distributeur in Japan. We kletsten nog wat na, maar werden onderbroken door iemand van de organisatie die omriep dat er een forumgesprek ging beginnen.



Het forumgesprek begon met wat vragen van de organisatie, omdat ze wilden weten hoe ze de beurs volgend jaar konden verbeteren. Ze vonden zelf dat de plek te afgelegen lag en vroegen hoe lang men had moeten reizen om naar de beurs te komen. Een Japanner riep 'Die Nederlander heeft wel bijzonder lang gereisd als je het mij vraagt', waarna ik een officieel applaus kreeg als MSX'er die het langst gereisd had om naar de beurs te komen.

[NvdR: *Volgens de oorspronkelijke planning zou dit artikel in dit MCCM vier pagina's groot zijn. Door het groter worden van het verhaal over Ese was er maar ruimte voor twee. U zult dus wederom geduld moeten hebben voor de rest.*]

❑

Tilburg '96

30 Maart 1996 was een spannende dag voor MSX'end Nederland. Het voortbestaan van grote MSX evenementen als de beurs in Tilburg staat of valt immers met de bezoekersaantallen. En juist die bezoekers lieten het bij sommige beurzen het laatste jaar nog wel eens afweten.



Gelukkig was de opkomst behoorlijk. Het bezoekersaantal was weliswaar kleiner dan vorig jaar, maar er heeft zeker geen sterkere daling plaatsgevonden dan in de voorafgaande jaren. Wat dat betreft is er dus niets om ons zorgen over te maken. Tilburg '97 zal zeker plaatsvinden, zo liet de organisatie ons al tijdens de beurs weten.

Net niet

Zoals altijd op MSX beurzen, was een aantal producties niet op tijd af voor de beurs. De trend is nu echter — voor een soms nog behoorlijke prijs — er dan maar een demoversie van te verkopen, waarbij bijvoorbeeld alleen het eerste veld te spelen is. Of het spel ooit afgemaakt wordt, moeten de kopers nog maar afwachten. Laten we echter eens beginnen met ons rondje over de beurs.

Net wel en andere nieuwtjes

Bij de stand van Paragon werd het spel Bomberman verkocht voor slechts *f* 15,–. Het is een variant op het — ons niet — bekende spel Eric & the Floaters. MSX Paradise 3 werd door de leden van DTC aan de man gebracht. Inmiddels is voor dit diskmagazine in diverse BBS'en een patch te verkrijgen. MSX NBNO hoopte weer wat abonnees te winnen door hun blad XSW Magazine te tonen.

Stuff verkocht uiteraard de Future-Disk die inmiddels al aan nummer 24 toe is. Er zou ook een disk te koop zijn met een aantal spelletjes die gebaseerd zijn op SD-Snatcher. Deze disk hebben we echter helaas niet gezien, anders hadden we hem zeker meegenomen. Op de stand ernaast werd Trivial Pursuit verkocht. Een recensie kon u al eerder in MCCM lezen. In navolging van de Naked Gun films, verkocht Near Dark nummer 2½ van hun gelijknamige muziekdisk. De volgende disk zal ongetwijfeld het nummer 33¹/3 dragen. Verder presenteert MGF The Orbit, een muziekdemo voor MSX-Music en MSX-Audio.

Beschut voor de regen in de rij om binnen te komen



MSX Club Gouda liet zien dat men nog steeds actief is, maar had zo te zien niets nieuws te melden. Op de stand van Totally Chaos viel te lezen dat het Totally Chaos Team en BBS 24 uur on-line zijn. We zijn benieuwd hoelang ze dat volhouden. Het kon natuurlijk niet lang duren: na Age 8, is er nu ook Age 7; ditmaal echter niet van MCCE maar van Atlantis. UMF Zeeland verkocht helaas nog niet de lang verwachte IDE-interface voor MSX. ROM is inmiddels aan nummer 5 toe en heeft er een broertje bij: EPROM. In de rubriek diskmagazines leest u hier ongetwijfeld meer over. Ook lag er weer een enquêteformulier op de stand. Zo kort na de vorige enquête verwachten we echter niet dat hier zoveel animo voor is.

N.O.P. presenteerde een nieuw spel: The Incredible Micromirrormen. Een preview van deze leuke Lemmings-kloon was op hun stand te koop voor *f* 5,–. Ook hadden zij voor de MoonSound een muziekdisk gemaakt: Jungle Symphonies. Het nummer Children van Robert Miles wat ik daar hoorde, klonk zeer indrukwekkend. Toch maar eens een MoonSound aanschaffen. Dat kon bij Sunrise: voor *f* 379,– kon je een MoonSound meenemen, want ze waren ditmaal uit voor-

raad leverbaar. Verder konden Sunrise Games abonnees het nieuwste spel 'Match Maniac' ophalen en was de Graphics 9000 er te koop voor ƒ 449,–. De Sunrise Hardware service bood vooral veel eproms aan. Verder demonstreerden ze een multitasking MSX met twee VDP's en twee toetsenborden.

Uiteraard ontbrak de MCCM stand niet. De upgrade voor MSX4PC en de muziekuitbreiding gingen als warme broodjes over de stand.


Gezellige drukte op een echt internationale beurs

De Rus niet...
Wat de grote klapper had moeten worden, ging helaas niet door. Egor uit Rusland kreeg niet op tijd een visum, waardoor de MSX 380 niet op de beurs gedemonstreerd kon worden.

...de Japanners wel
De Japanners waren er echter wel. Op de stand stonden twee computers, beide MSX turbo R uiteraard.



De ene speelde vanaf een cd–rom allerlei films en animaties. Op de ander was een flatbed scanner aangesloten. Dit alles via de Mega-scsi interface die zij daar verkochten voor ƒ 330,–. Op bladzijde 34 in dit MCCM is te lezen over het bezoekje dat de Japanners, met hun spulletjes, de dinsdag na de beurs aan de redactie brachten.

Meer nieuwtjes
De ons nog onbekende groep Power MSX presenteerde MIF, een nieuw grafisch bestandsformaat voor MSX dat is afgeleid van het bekende formaat GIF. De diskette die verkocht werd, bevat tools om MIF plaatjes te maken en te converteren van en naar andere formaten.

Bij de Bytewizards was het programma Channel Pressure te koop, dat eerder bekend was onder de naam Diablox. Met Channel Pressure maak je van je muziekmodule een echt MIDI instrument. Het programma heeft een werkelijk schitterende grafische interface en kent zeer veel instellingsmogelijkheden. Verder verkochten ze nog een relaisbox, een via de joystickpoort aan te sturen relais.

Naast de Bytewizards deelde MSX Computer Club Enschede handleidingen van Turbo Pascal uit aan kopers van dat programma. Zowel een versie op papier, als een op diskette was er te krijgen. Ook over dit product vindt u elders in dit MCCM meer informatie. Voor de liefhebbers van J-apArt: deel 5 is inmiddels ook verschenen.


De mensen achter Bomberman

Toch weer net niet
Een Spaanse MSX club presenteerde een demoversie van SONYC, een heuse MSX variant van Sonic, The Hedgehog. Dit wereldberoemde spel, dat oorspronkelijk op de Sega Megadrive is uitgebracht, komt er dus ook voor MSX. De demoversie, waarmee je alleen het eerste veld kunt spelen, kost maar liefst ƒ 15,–. Volgens de makers moet je er wel een MSX 2+ of MSX turbo R voor hebben, maar in de MSX Echomail lazen we enkele berichten dat het niet werkt op een MSX 2+.

Bij de stand van Oasis konden we ons inschrijven voor de patch van Snatcher. De vertaling van het spel is klaar, maar men had niet genoeg tijd om nog voor de beurs de patch te testen en een goede kopieerbeveiliging te maken. De patch kost overigens ƒ 30,–. De groep RAM uit Italië verkocht Tetris II, een Tetriskloon voor MSX 2+ computers, die ze op Zandvoort al presenteerden maar nog niet leverden.

En nog veel meer
Ongetwijfeld zijn we nog een aantal zaken vergeten te noemen, maar dit overzicht geeft wel aan dat er een hoop te zien was. De vele stands waar, vooral tweedehands, hardware te koop was, heb ik niet genoemd, maar die waren er ook in overvloed.

Al met al vonden we Tilburg '96 een geslaagde dag en kijken we alweer uit naar Tilburg '97. ❑

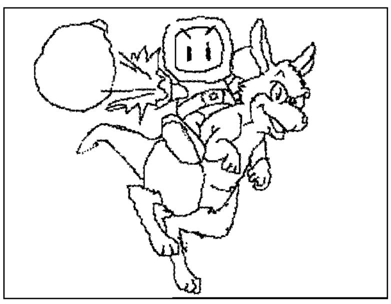


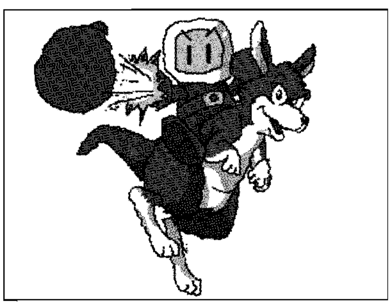
Tekencursus deel 7

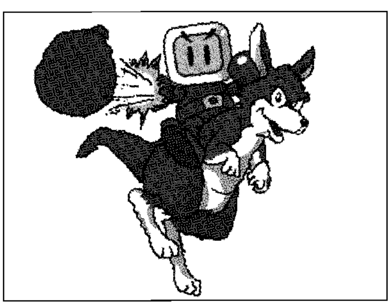
Deze keer heeft Richard mij benaderd met de vraag of ik deze aflevering voor mijn rekening wilde nemen. Natuurlijk wilde ik dat en ik zal proberen aan de hand van deze tekening je wat tips en handigheidjes aan de hand doen. Hopelijk heb je er wat aan.

Marc Zellenrath

Ik zal me eerst maar eens voorstellen. Ik luister naar de naam Zelly en ik ben voornamelijk programmeur bij de groep Mayhem, maar ook muziek maken en tekenen doe ik graag. Misschien heb je wel eens een van onze demo's gezien. Mijn specialiteit is voornamelijk het tekenen van logo's, fonts en dergelijke.







Hierdoor heb ik het tekenen in de loop der jaren een beetje onder de knie gekregen, met name technieken zoals dithering en anti–aliasing, waar ik later nog op terug kom.

De tekening dateert uit de tijd dat we van plan waren een Bomberman-kloon te maken voor de Gfx9000, maar veel verder dan wat plaatjes zijn we niet gekomen. Ik had op de kaft van een computertijdschrift deze tekening zien staan en het leek me wel leuk om die na te tekenen. Ik ging achter mijn MSX'je zitten en nam de muis ter hand. Ik startte GS2 op — Graph-Saurus, mijn favoriet — en koos voor scherm 5.

Tekening 1

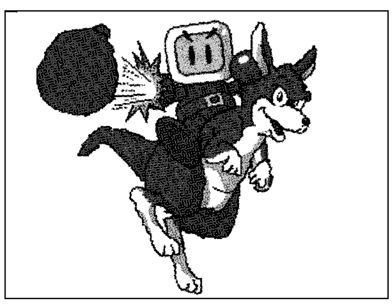
Omdat ik niet zo sterk ben in het uit-de-vrije-hand-tekenen met de muis, pakte ik een overheadsheet en maakte daar de beginschets op met een dunne, zwarte viltstift. Deze plakte ik vervolgens op mijn monitor en tekende de zwarte lijnen met de muis na.

Tekening 2

Vervolgens kleurde ik de schets in met de basiskleuren en zo heb ik ook meteen het palet ingesteld. Wit en zwart had ik natuurlijk al en voor elke basiskleur stelde ik nog een donkere tint in voor de anti-aliasing en de dithering. Ik hield wel zo'n vier kleuren vrij en uiteraard ook kleur nul om te kunnen plakken en knippen.

Tekening 3

Nu ging ik echt aan de slag en ik begon met het hoofd en de armen van Bomberman bij te werken. Dit doe ik als volgt: eerst knip ik wat ik wil bijwerken uit de tekening en verplaats het naar een werkgebiedje.



Hier ga ik het dan helemaal bijwerken met ZOOM. En als het helemaal bijgewerkt is, dan geef ik de omgeving kleur nul. Vervolgens kopieer ik het stukje met TIMP terug, zodat oorspronkelijk achtergrond hetzelfde blijft.

Als ik iets ga bijwerken in het werkgebiedje, dan teken ik meestal eerst de zwarte lijnen opnieuw, zodat ze beter lopen. Vervolgens ga ik anti-aliasing toepassen. Ik zet dan tussen zwarte en bijvoorbeeld witte pixels een grijze pixel neer, zodat het geheel wat beter overloopt. Om wat schaduweffecten of een betere vlakvulling te krijgen, pas ik dithering toe. Dan zet ik om en om in een gebiedje een donkere en een lichtere kleur pixel neer. In GS2 gaat dat heel gemakkelijk: je maakt een TILE aan, waarin je om en om die twee pixels hebt neergezet. Vervolgens kies je die TILE als kleur om mee te tekenen en je dithert automatisch.

Tekening 4

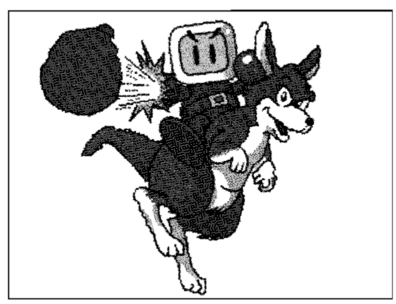
Ik maakte de rest van Bomberman af en tekende gelijk de explosie.

Tekening 5

Vervolgens was het lichaam van Lui — spreek uit als loewie — aan de beurt. Daarna nam ik zijn rechterarm apart en gebruikte de grijskleuren om zijn poot wat extra reliëf te geven. Het is moeilijk uit te leggen hoe dit gegaan is, want ik ging hierbij op mijn gevoel af. Het enige advies dat ik hierbij kan geven is: oefenen, want dat baart kunst...

Tekening 6

Daarna heb ik zijn andere arm op precies dezelfde manier bijgewerkt en heb ik ook geprobeerd zijn staart wat te fatsoeneren.



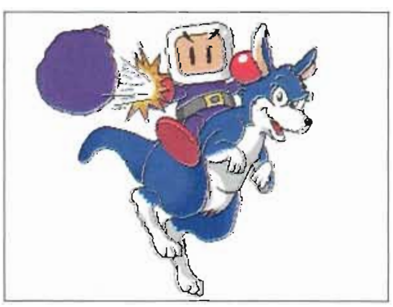
Tekening 7
De tekening schoot nu al aardig op en ik maakte zijn poten af, weer op precies dezelfde manier als ik zijn voorpoten bijgewerkt had.

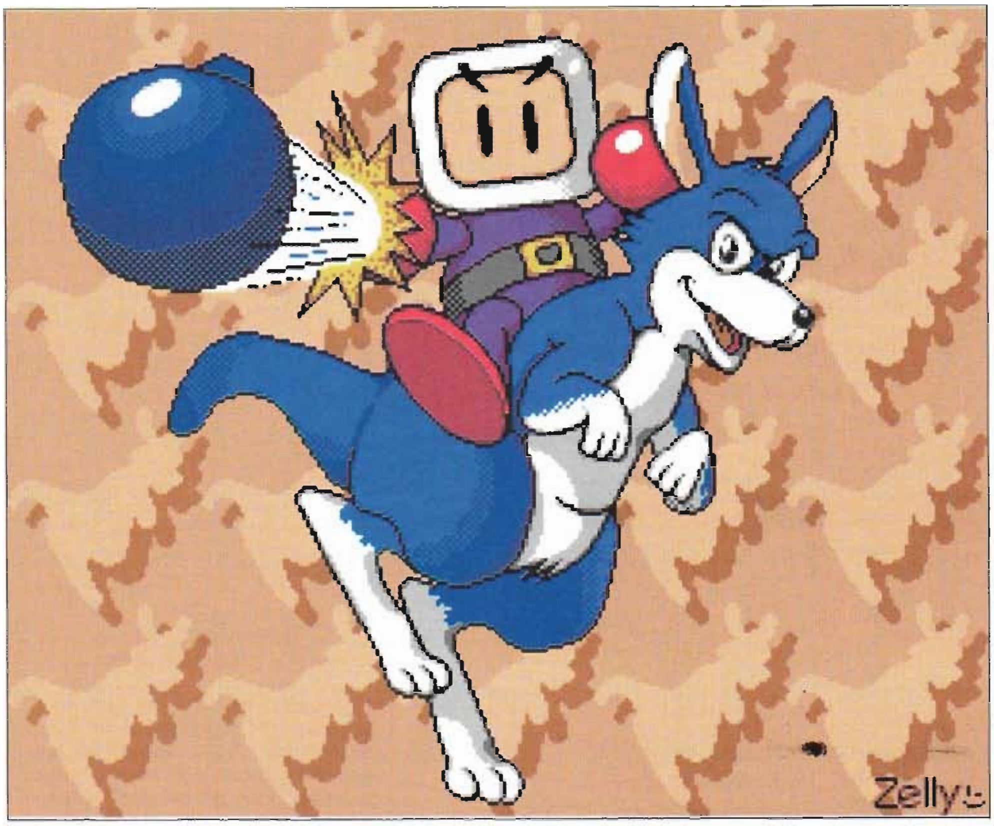
Tekening 8
Nu kwam Lui's hoofd, het moeilijkste stuk. Ik heb er vrij lang over gedaan, voordat ik tevreden was. In principe heb ik het op dezelfde manier aangepakt als de voorpoten, maar nu maakte ik elke keer als ik een stukje had bijgewerkt, een kopie van dat stukje en ging daarmee verder. Mocht ik dan ergens niet helemaal mee tevreden zijn, dan deed ik het gewoon opnieuw, net zolang tot ik wel tevreden was.

Tekening 9
Nu moest ik alleen nog de bom bijwerken. Ik kopieerde hem naar mijn werkgebiedje en gebruikte CIRCLE om een mooie ellips te krijgen. Deze ellips heb ik met ZOOM een beetje vervormd, zodat het net lijkt alsof de bom vervormd wordt onder het wegschieten. Om de bom netjes in te kleuren met een overloopje, heb ik weer paar TILE's aangemaakt en de bom weer met TIMP teruggekopieerd.

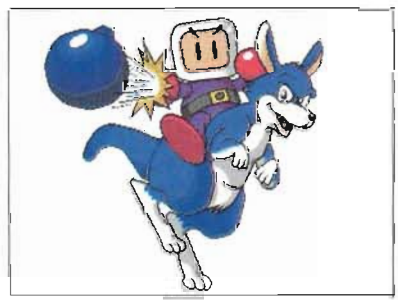
Tekening 10
Toch was ik niet helemaal tevreden met de tekening zoals hij was. Ik besloot de bom opnieuw te tekenen, maar nu naar de andere kant vervormd en met meer kleuren gedithered. Ook vond ik de tekening wat vlak en om dat op te lossen heb ik wat extra geanti-aliast. Hiervoor gebruikte ik de kleuren die ik nog over had, om wat meer reliëf aan de tekening te geven. Op zich was de tekening nu af, maar zo'n witte achtergrond vond ik toch wel saai.

Tekening 11
Dus moest ik maar een achtergrondje verzinnen. Helaas had ik geen kleuren meer over, dus moest ik iets doen met de kleuren die ik had. Ik haalde Bomberman van Lui af en kleurde Lui vervolgens egaal in.

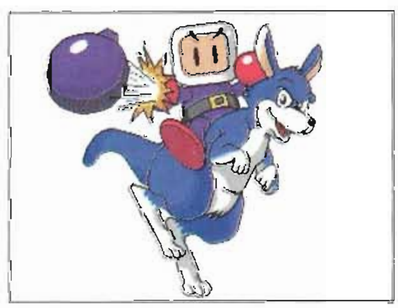




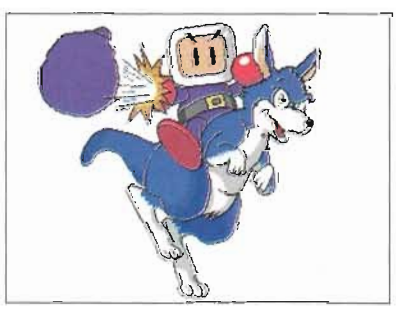
Daarna verkleinde ik hem en werkte hem wat bij. Vervolgens kopieerde ik hem en gaf hem een donkere kleur en kopieerde met TIMP de lichtere iets verschoven er overheen, zodat het net leek of Little Lui een schaduw had. Om het scherm te vullen kopieerde ik Little Lui nog een aantal keer en ik had mijn achtergrondje. Tekening 10 had ik als .GL5 bewaard en laadde hem met TIMP over de achtergrond. Als laatste heb nog even stiekem de tekening gesigneerd; ook ik ben een beetje ijdel.

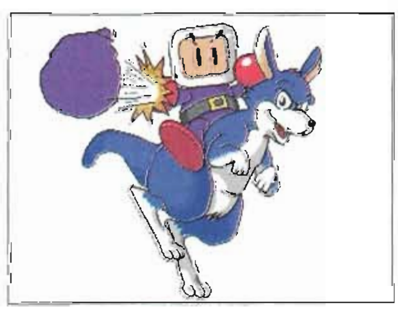


Dan zijn we hiermee aan het einde van aflevering zeven gekomen. Ik hoop, dat het een beetje duidelijk geworden is hoe deze tekening tot stand gekomen is en dat je wat aan mijn tips hebt. Zoals je ziet, kan zelfs een programmeur iets fatsoenlijks tekenen, dus waarom zou jij het dan ook niet kunnen?



Succes met tekenen! ❑

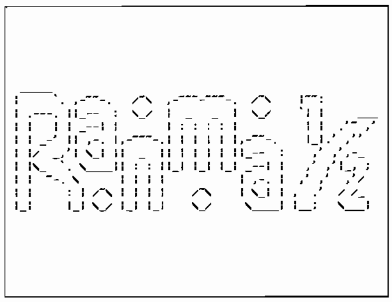


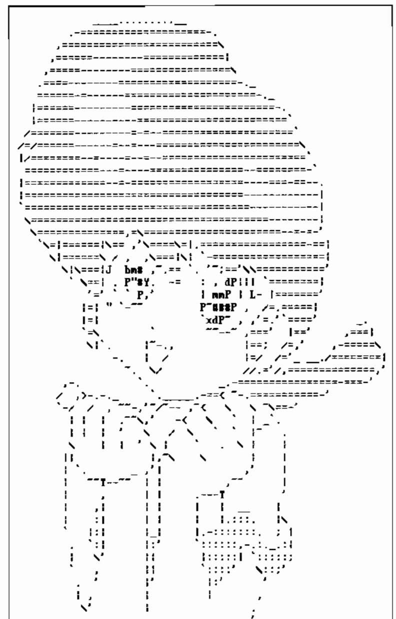


Art gallery

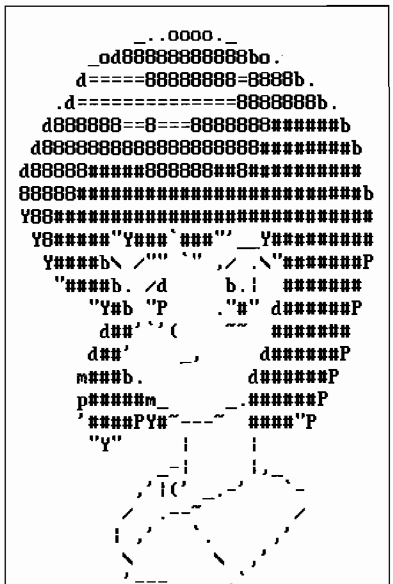
Zoals de subtitel al zegt: een speciale aflevering. Juist na Tilburg konden we de kleurenpagina's goed gebruiken en daarom nu eens een Art gallery volledig in zwart/wit.

Frank H. Druijff





"Innocence"



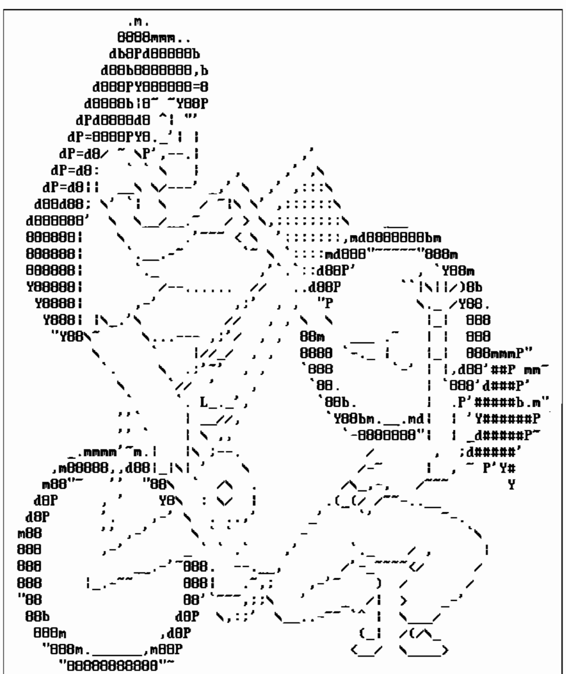
"Nabiki"

Ranma 1/2 universum

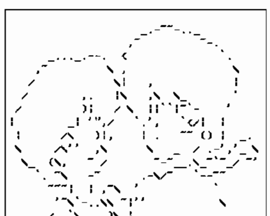
Wij kregen een schijfje van Patrick Feijt met daarop zijn bijdrage aan de Art gallery. Het zijn ascii tekeningen van de personen die het Ranma 1/2 universum bevolken. Hij koos voor ascii omdat hij — naar eigen zeggen — niet zo'n grafische geweldenaar is en om een zo hoog mogelijke compatibiliteit te garanderen.

Nog nooit vertoond

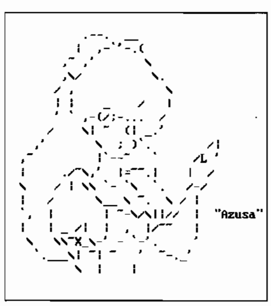
Hij vervolgt met de opmerking dat het bovendien reuze origineel is, want hij kan zich niet herinneren dat er ooit een stukje ascii art in het MCCM of één van de moederbladen heeft gestaan. Dat laatste kunnen wij beamen: ook wij kunnen ons dat niet herinneren. Of ascii art echter origineel moet genoemd worden is een kwestie van smaak, of beter van de definitie van het begrip origineel. Op de eerste main frames was dit destijds al gemeengoed en vele, vrij ontklede, dames kwamen met enige regelmaat levensgroot uit



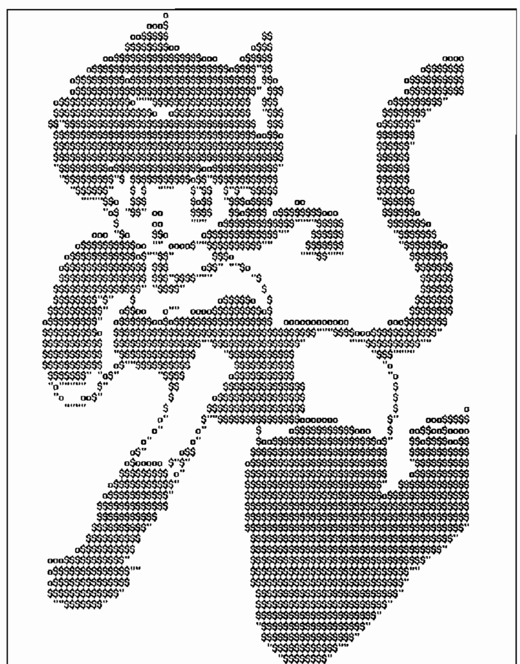
"Bike"



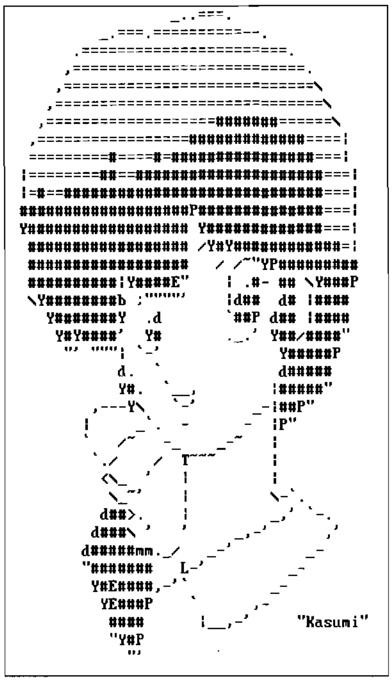
"The Couple"



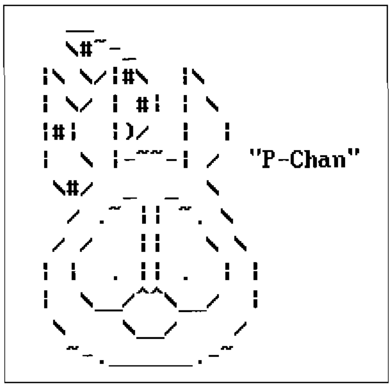
"Azusa"



"Cat-Fu"

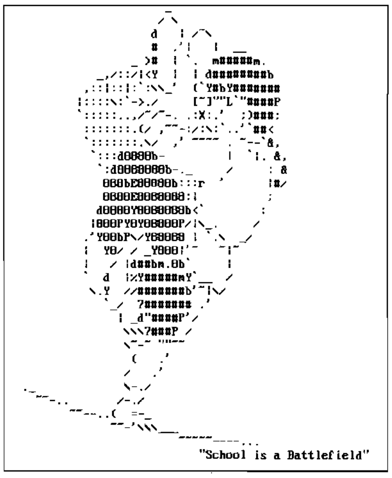


"Kasumi"

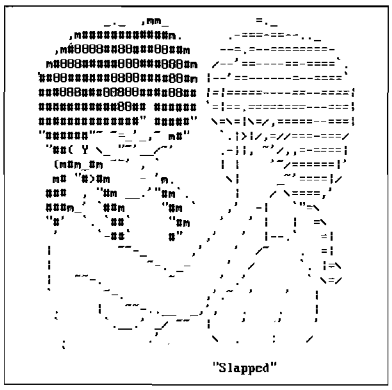


"P-Chan"

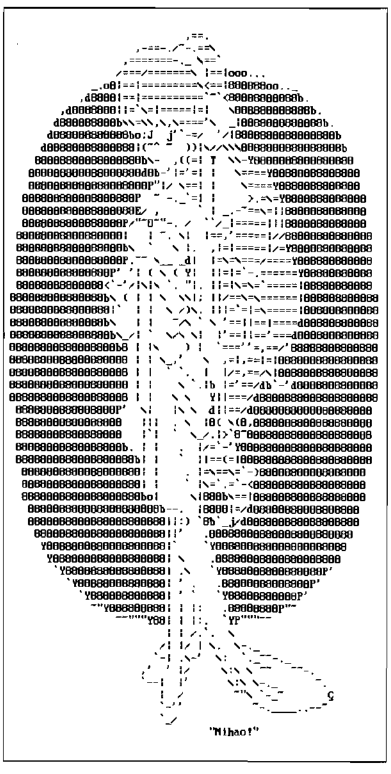
de printer rollen. Wel jammer genoeg op zebrapapier. Daarbij is ook op Internet momenteel vrij gemakkelijk aan ascii art te komen zoals Patrick ongetwijfeld weet. Hij gaf ons toestemming om wijzigingen aan te brengen waar wij dat nodig achtten, maar wij vonden dat niet nodig. ❑



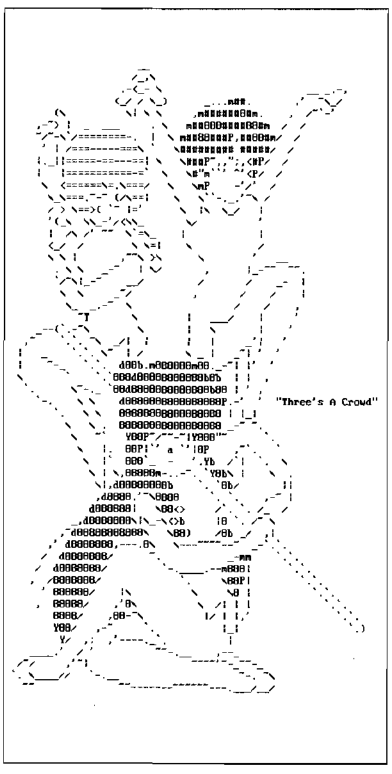
"School is a Battlefield"



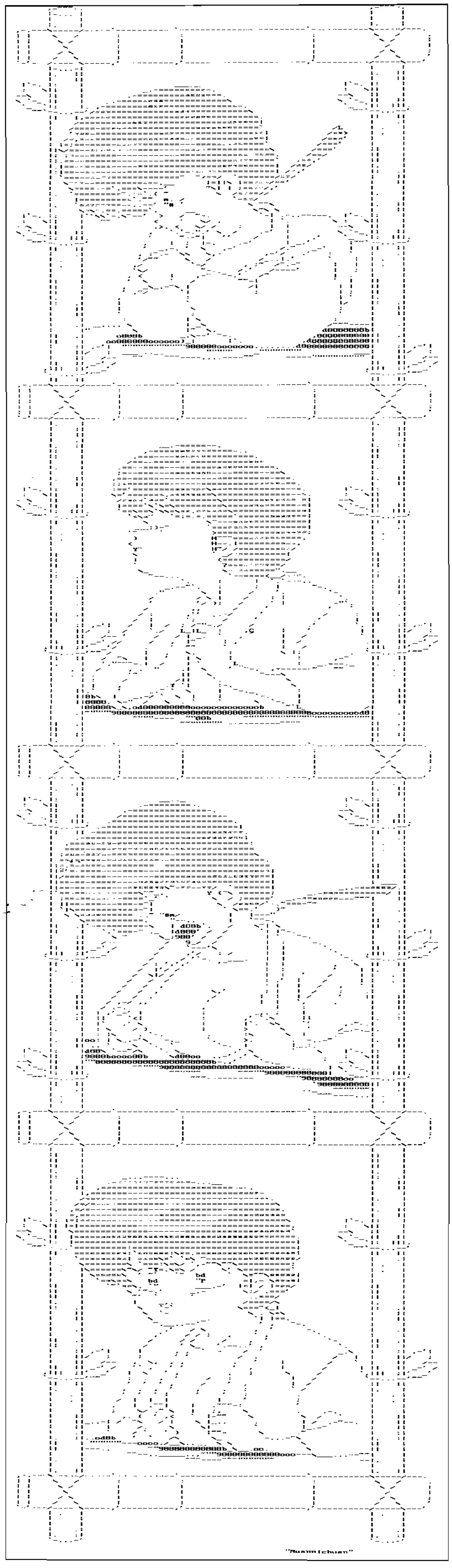
"Slapped"



"Nihao!"



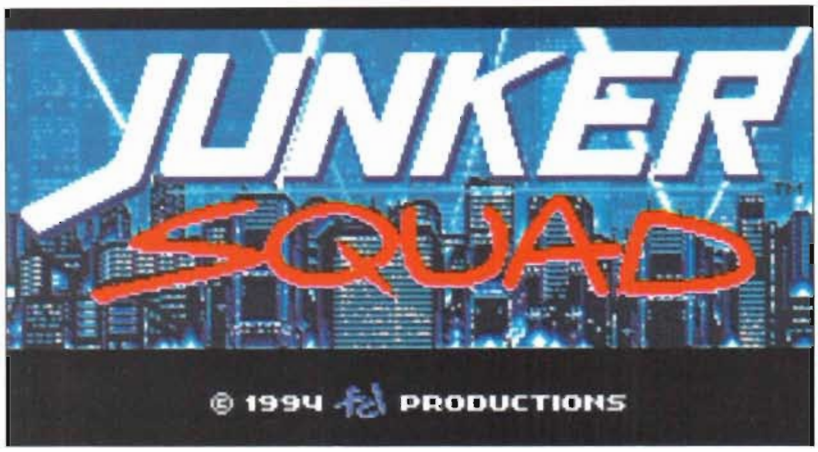
"Three's A Crowd"



FD Games Collection

De FutureDisk heeft zich altijd al gekenmerkt door het regelmatig opnemen van spellen uit eigen keuken. Men heeft besloten deze spellen eens te bundele;, niet iedereen heeft immers een abonnement op dit diskmagazine.

Anne de Raad



Eigenlijk doet deze collectie zijn naam geen eer aan. Behalve games vinden we ook een aantal utility's en demo's op de twee schijven. Het overgrote deel is echter wel degelijk games, waarbij opvalt dat SD Snatcher een grote inspiratiebron voor de makers is geweest. Dit kan ik zeker waarderen: het mag inmiddels bekend zijn, dat deze Konami mij zeer na aan het hart ligt. En mij niet alleen, zo blijkt maar weer eens.

Handleiding

Wat direkt opvalt, is dat de handleiding er uitermate verzorgd uitziet. De lay-out is goed en de printkwaliteit is hoog. Bij het doorlezen van het boekwerkje kwam ik nauwelijks spelfouten tegen en dat doet mij goed. Of dit toe te schrijven valt aan de goede tekstverwerker of aan het brein van de heer Dols, weet ik niet. Feit is dat het resultaat er mag zijn.

De diskettes

Wat voor de handleiding geldt, geldt eigenlijk ook voor de schijven. Regelmatig krijg ik spellen onder ogen, die geleverd worden op een gewone merkloze diskette, vaak High Density, en een sticker, die met een matrixprinter is gemaakt, waarvan het lint nog ouder is dan de MSX zelf. Ook zelf ingekleurde stickers kom ik tegen en soms ontbreekt de sticker zelfs compleet. De Games Collection-schijven worden echter gesierd door een mooie opdruk en op de shutter is zelfs een eigen logo aangebracht.

Collectie

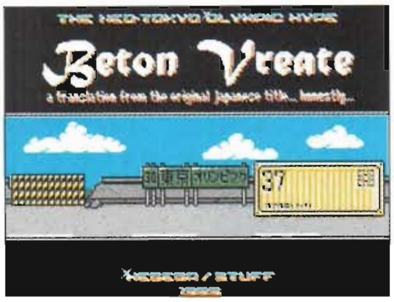
Zoals gezegd is het een collectie van software, die in de loop der tijd op het diskmagazine is verschenen. Dit betekent dat het allemaal oude, reeds gepubliceerde programma's zijn. Bert heeft ze in zijn rubriek waarschijnlijk ook allemaal al wel eens besproken. Toch vind ik deze collectie een goed idee: lang niet iedereen heeft een abonnement en de spellen zijn toch in zoverre de moeite waard, dat ze zeker niet aan anderen onthouden moeten worden.

Junker Squad

Als eerste spel komen we Junker Squad tegen. Met een vizier schieten op allerlei doelwitten, onder andere Snatchers. Let echter op, je hebt slechts een beperkt aantal kogels en om het volgende level te bereiken, moet je een vastgesteld aantal 'enemies' raken. Ook word je soms zelf aangevallen. Gelukkig heb je een schild, dit komt dan dus





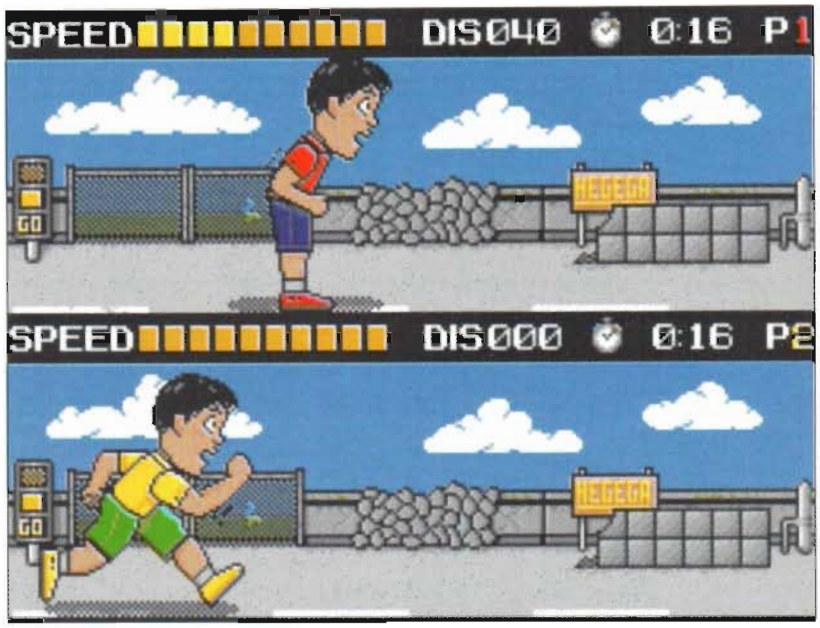


goed van pas. Naar mijn smaak is dit duidelijk het beste spel van deze collectie.

Betonvraete
Vervolgens Betonvraete. Eindelijk weer eens een spel waarbij het aankomt op fysieke kracht. Het is een regelrechte kloon van de beroemde Konami, Hyper Olympics. Dus, zo snel mogelijk met je joystick 'wiebelen' om als eerste de streep te passeren. Wat heeft dat met Betonvraete te maken? Wel, speel het spel en je ontdekt waarom. Zeer amusant.

Revolve Revolution
Dit is geen spel, maar een utility om plaatjes, gemaakt in DD–graph, te roteren. Waarschijnlijk een optie, die het tekenprogramma van T&E soft niet kent. Naast de mogelijkheid om te roteren, valt het geroteerde plaatje ook nog enigszins bij te werken. Een leuke aanvulling op DD–graph.

Souren Look Alike #3
Geen spel, geen utility, maar een demo. De titel doet al vermoeden dat het enigszins te maken heeft met Kasper Souren, een bekende MSX'er. Geheel in de debiele RTL sfeer. Wel erg humoristisch.





Blackjack
Behoeft geen toelichting. Blackjack is het bekende kaartspel, dat regelmatig gespeeld wordt in allerlei duistere cafe's of juist op het sherryclubje van je schoonmoeder. Dit is wel een versie om rode oortjes bij te krijgen.



Street Snatch
Street Snatch is het bekendste spel van deze Games Collection. Het is een echt vechtspel voor 2 spelers, geheel in de sfeer van Yie Ar Kung Fu en Streetfighter. Gilian neemt het op tegen Snatcher. De bewegingen en mogelijkheden zijn vrij uitgebreid, Street Snatch is gewoon erg leuk om te spelen.

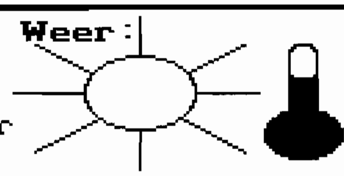
Conclusie
Naast deze zes *grote* producties vinden we nog een aantal kleine utility's en spellen op de schijven, die over het algemeen wat minder de moeite waard zijn. Al met al vind ik deze collectie best een succes. De grafische omlijsting is bij alle onderdelen ruim voldoende en bij Street Snatch en Junker Squad gewoon goed. Dat geldt ook voor de muziek. Soms wordt zelfs de SCC ondersteund, naast MSX-Music en MSX-Audio. Geen OPL4, maar dat is ook logisch; het zijn immers stuk voor stuk oude programma's. Voor abonnees op de FutureDisk zijn deze schijven volstrekt oninteressant, voor alle andere MSX'ers echter niet en voor deze mensen is de collection ook bedoeld. De prijs is zeer schappelijk. Een aanrader. ❑

Bestelinformatie:
Maak *f* 17,50 over op bankrekeningnummer 14.76.35.578 ten name van K. Dols te Neerbeek onder vermelding van FutereDisk Games Collection.

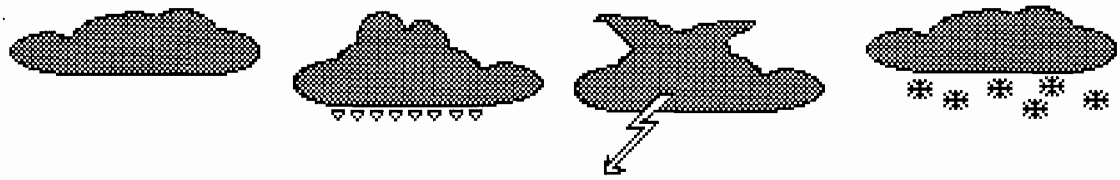
VAKANTIE-PRET

GROETEN UIT GOUDKUST **Weer:**

Ron, Els,
Laurens, Annet, Nienke & Reinier



20°C

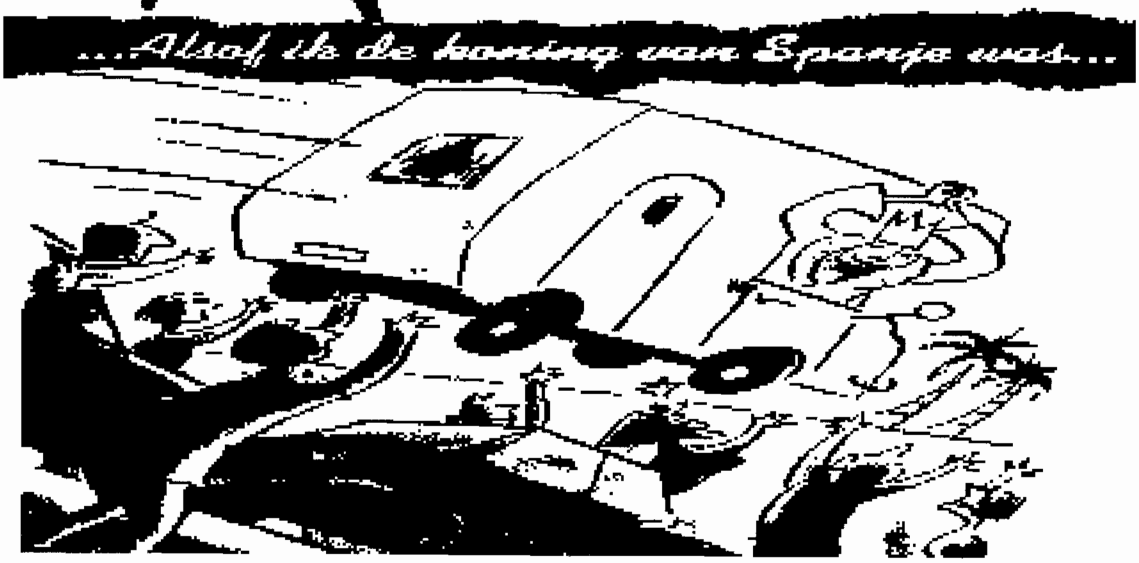


De vakantie staat voor de deur, en een van de dingen die op vakantie moet gebeuren is het sturen van kaarten. Deze kunt u in het land/plaats van bestemming kopen, maar ook al van te voren thuis maken. Dat kan helemaal (zie b.v. "Alsof ik koning van Spanje was"), maar ook gedeeltelijk zoals hierboven. Op deze twee pagina's staan zo maar wat hulpmiddeltjes en ideetjes.
Ik wens u een prettige vakantie, ook als u thuis blijft. (Tip: stuur dan ook eens een kaartje)

Ron Holst: Tromplaan 16 tel: 035-6934907
1403 VB Bussum E-mail stweb@pop.pi.net



Hallo................
De reis is goed verlopen
en ik heb al
mijn spullen nog,
je hoort gauw van mij!





Handig zo'n bordje op de deur voor H.H. inbrekers!
Of toch maar niet, wel op de winkel of afdeling.



Groeten van de bank
Gaat u niet op vakantie, dan kunt u toch dit vakantie-kaartje sturen, vooral naar de mensen die u een kaartje gestuurd hebben vanuit hun verre bestemming!



Even weg van de snelweg?
Eindelijk even een tijdje niet in de file, het ideale vakantie-kaartje van een filereiziger.(Vooral aan de collega's die er nog wel in staan, gna, gna)



GROETEN UIT GROLLO
U gaat kamperen dit jaar? U kunt dan deze kaartjes sturen, of achter op de anzichtkaart plakken. U moet natuurlijk zelf even uw va-kantie-bestemming invullen.(Lettertype **EUROSTIL.FNT**). Het plaatje is gemaakt met 2 stempels **<M83TENT.STP>** en **<M83BOOM.STP>**. Omdat er overlappingen zijn moet u fixeer wel op zwart zetten. Verder staan op de disk ook de weer-tekens zoals een zonnetje, een wolk, enz. Die kunt u er ook bij zetten. (maar dan moet u natuurlijk wel 2 soorten kaarten meenemen een met een zonnetje en een met een wolkje!

Japanse cd's

Op beurzen kom je ze nog wel eens tegen: Japanse cd's met de originele of nagespeelde muziek uit bekende computerspellen. Vooral Falcom brengt enorm veel van deze cd's uit. In deze vierde aflevering wordt wederom een aantal van deze cd's besproken.

Arjan Steenbergen



De stapel te recenseren cd's is in de tijd flink geslonken. Gelukkig kreeg ik op de beurs in Tilburg van Ruud van Moosdijk twee dubbel-cd's ter recensie aangeboden: de Perfect Collections van Ys I en II.

Ys Perfect Collection

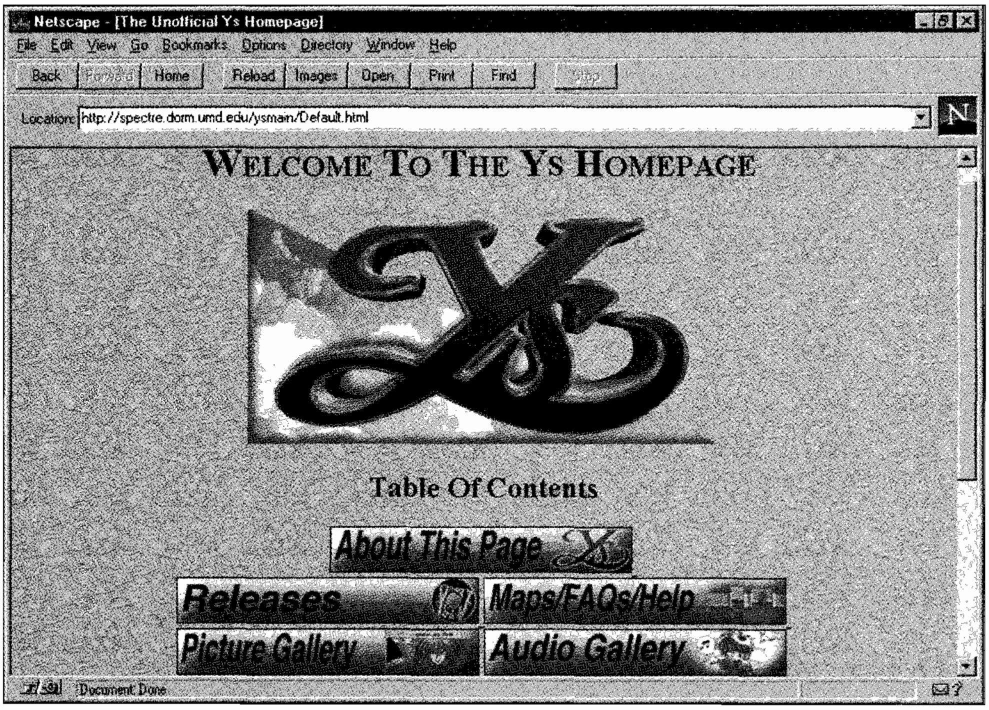
Het cd-doosje — de 'jewel case' — van mijn recensie–exemplaar heeft een lange hete zomer achter een Japanse etalageruit doorgemaakt. Het doosje ziet er dan ook niet helemaal uit zoals je van een gemiddelde cd verwacht. Gelukkig werden de discs op een andere plek in de winkel bewaard.





De eerste disc van deze dubbelaar bevat alleen Special Arrange Versions, gemaakt door Ryo Yonemitsu, van de muziek uit de in Japan wereldberoemde spellenreeks Ys. In totaal telt de cd veertien nummers. De negen nummers op de tweede disc bestaan uit Super Arrange Versions, Vocal Versions en een drietal New Age Versions door M. Fuijsawa. Uiteraard heeft de Falcom J.D.K. Band ook hier zijn medewerking weer aan verleend. De benaming 'New Age' voor de nummers 4, 5 en 6 op de cd is eigenlijk verkeerd. Het zijn licht klassieke nummers, gespeeld op piano en viool.

Net als op alle eerder besproken cd's wisselen rustige en snelle nummers elkaar af en is de muziek gemaakt met synthesizers en hier en daar een (stevige) gitaar. De muziek op deze cd's bevalt mij uitstekend. Over het algemeen vlotte nummers met leuke melodien. Er is eigenlijk niet één nummer wat ik niet leuk vind. De cd's hebben dan ook menig uurtje in mijn cd–speler doorgebracht. Wat mij betreft een absolute aanrader, die zijn naam eer aan doet.



ten en plaatjes te zien en te beluisteren. In de Audio Gallery vind je een heel stel MIDI bestanden met muziek uit Ys. De MIDI bestanden zijn van uitstekende kwaliteit, mits je ze op de pc via een wavetable geluidskaart beluistert of via de MoonSound. Op het diskabonnement zijn deze keer een aantal van deze MIDI files te vinden. ❑

Ys II Perfect Collection

De dubbel–cd van Ys II is volgens hetzelfde recept gemaakt: de ene disc bevat vijfentwintig Special Arrange Versions en de andere negen Vocal en New Age Versions. De muziek vind ik echter over het algemeen minder goed. De muziek is wat harder en er zitten soms hele rare nummers tussen. In het bijbehorende boekje staat een songtext en wordt vermoedelijk het verhaal van Ys verteld. Gelukkig staan er ook hele goede nummers op de cd, waardoor hij toch het beluisteren waard is.

Game Music Online

Op één van mijn bijna dagelijkse surftochten over het internet, kwam ik bij toeval een Internet site tegen genaamd Game Music Online. Er staat veel informatie over op cd uitgebrachte spelmuziek. Na wat zoeken vond ik ook wat informatie over Ys. Op het diskabonnement heb ik een tekstfile gezet met Ys cd's die zijn te bestellen bij een drietal winkels in Amerika. Ook heb ik er een lijst met cd's van Konami bij gezet.



Ys Home Page

Voor de echte die-hard fans is er zelfs een heuse Internet site die gewijd is aan Ys: The Unofficial Ys Home Page. Deze schitterend aangeklede site geeft heel veel informatie over het spel, de characters, maps en er zijn ook geluidsfragmen-

Internetadressen
Game Music Online:
http://www.gamemusic.ncy.com

Ys Home Page:
http://spectre.dorm.umd.edu/ysmain/Default.html



Clipboard

Frank was niet heel erg blij na de beurs in Tilburg. Dat was ondermeer te danken aan de manier waarop hij recensiemateriaal aangeboden kreeg. Hij zal daar — Frank kennende — nog wel verder over uitweiden in een kader of artikel.

John van Poelgeest

Bijna perfect was één diskette, want er was zowaar bestelinformatie meegeleverd. Alleen jammer dat de prijs er niet bij stond.

Burning fire - Venus

Stereo

Ook was er nog iets anders aan de hand met deze diskette: het is een HD-diskette. Deze zijn eigenlijk niet geschikt voor MSX, wat ook al blijkt op de MSX 2 van Frank: daar draait het gewoon niet op. Op mijn computer hebben we meer geluk, want het draait tot nu toe probleemloos. Overigens is het vreemd dat op het bijgeleverde papiertje met instructies staat dat het een 1DD is. Nu kan dit natuurlijk een enkelzijdige Dubbel Density zijn, maar dit lijkt me niet erg waarschijnlijk. Het zal eerder een DS/DD-disk moeten zijn, ware het niet dat het toch echt een HD/DD-diskette is.

Maar goed, de diskette is zelfstartend en we krijgen direct een menu voor onze neus, waarin we wat instellingen kunnen doen: we kunnen kiezen of we het toetsenbord of een muis willen gebruiken, en uiteraard kunnen we kiezen of we op 50 of 60 Hertz willen gaan werken. Daarnaast is er de keuze of we voor Muziekmodule, FM-PAC of stereo, dus beide, willen kiezen. Op zich vind ik een dergelijke keuze niet bij een muziekdisk thuishoren, daar de afspeelroutine van Moonblaster die vrijwel iedereen gebruikt, dit helemaal zelf kan uitzoeken. Het heeft totaal geen nut om voor stereo te kiezen als er alleen een FM-PAC is.

Na alles ingesteld te hebben komen we in de introdemo terecht. Een behoorlijk herkenbare tune, het intro van de James Bond films, klinkt en er wordt iemand voor z'n kop geschoten. Bezorgde ouders hoeven zich geen zorgen te maken, er vloeit relatief weinig bloed. Hierna komen we in het verhaal van de demo terecht, wat direct niets, maar dan ook niets te maken heeft met James Bond. Er wordt verteld dat de Hemel een mooie plaats is en dat een zus van een engel is ontvoerd door de duivel. De enige manier om het zusje terug te halen is met muziek.

Na dit nogal stupide en lange, en jammer genoeg niet te onderbreken verhaal komen we, na nog even het titelscherm bekeken te hebben, terecht in het hoofdmenu. Dit is wel weer aardig en origineel gedaan. De muziek moet hier geselecteerd worden op soort muziek, die is onderverdeeld in vijf groepen. Overigens is mijn idee van 'funny' toch heel anders dan dat van de makers van deze disk. Een titel als Erectoman doet me al het ergste vermoeden, maar ik denk dat iedereen wel kan bedenken wat de drie kruisjes betekenen in 'tjemig wat een xxx lied'. Misschien komt het door mijn leeftijd, maar dit soort pre-puberale gedoe hoeft niet echt voor mij. Wel grappig is het kortste nummer dat ik ooit heb gehoord op een muziekdisk: het duurt ongeveer twaalf seconden en eindigt met de kreet 'nah, da's niks'. Wat een zelfkennis!

Tijdens het afspelen wordt er wat informatie gegeven over het nummer dat wordt afgespeeld. Zo zien we dat er al vrij oude nummers uit Mai (sic) 1994 zijn, en dat ondermeer de sampelkit (sic) msx4ever wordt gebruikt. Deze informatie kan worden weggehaald door op ESC te drukken, maar heeft ook als gevolg dat de muziek stopt. Nu is dat niet zo'n probleem, lastiger is dat hiervoor altijd op ESC moet worden gedrukt, ook als er een muis is gekozen in het instelmenu. Ook het selecteren van de muziek zelf gaat niet echt makkelijk. Uit de lijst met liedjes moet er een gekozen worden door een vlakje van ongeveer twaalf pixels lang en vijf pixels breed aan te klikken. Het was gemakkelijker geweest om ook gewoon de titel in het aanklikgebied te houden, omdat een vlak van twaalf pixels hoog en zestig pixels breed een stuk gemakkelijker te selecteren is.

Nu is die muziek ook niet echt om over naar huis te schrijven. Er zitten aardige stukken tussen, maar goed wordt het niet. Dan heb ik nog niet genoemd dat een FM-PAC-bezitter niet bijzonder veel heeft aan deze schijf. Ondanks dat het ook alleen op FM-PAC zou moeten werken, wordt bij bijna geen enkel nummer de drums gebruikt. Dit maakt de muziek wel erg kaal. De samplekits voor de MuziekModule zijn echter wel in orde, maar naast wat spraak zijn de drumpartijen erg standaard. Ook is het jammer dat de nummers niet doorlopend zijn gemaakt, wat echter wel weer handig is voor de songs-in-random-order-afspeler, die met F1 wordt gestart. Deze werkt overigens uitstekend, en laat ook gewoon zien wat er wordt afgespeeld.

De aftiteling begint met het vervolg van het introverhaal, maar nu blijkt dat de duivel heeft gewonnen. De muziek was blijkbaar niet goed genoeg om hem te kunnen ver- slaan, maar men heeft er toch nog een happy end aan weten te breien. Het blijkt waarschijnlijk al uit het voorgaande, maar ik ben niet echt tevreden met deze disk. De kwaliteit van de muziek is redelijk, de graphics zijn iets beter, waarbij vooral het kleurgebruik opvalt in het menuscherm. Alleen, waren er nu echt geen gewone diskettes te krijgen?

The Orbit - MGF/Impuls

Stereo

Wat het disketteformaat betreft ben ik met deze disk beter tevreden. Er zijn dus nog wel gewone DS/DD diskettes, en beter nog, er wordt nog software op geleverd ook. Deze diskette heeft een kleurensticker met daarop de gegevens die nodig zijn om de demo te draaien. Een MSX 2

met 128 kB RAM en een dubbelzijdige diskdrive is voldoende. Aan deze eisen voldoet bijna elke MSX 2 computer wel. Dat de naam van de makers er niet op staat, zullen we ze maar vergeven. De naam van de makers is namelijk het eerste wat getoond wordt als de disk wordt gestart. Daarna komen we direct in het hoofdmenu terecht, wat er erg simpel uit ziet. Hierin kan gekozen worden voor de muziek, informatie, VU-meters en stoppen.

Bij de menuoptie info krijgen we een bekende tekstroutine tegen, waarbij wordt verteld dat de disk niet dos 2 werkt, en er wordt aan wat mensen de groeten gedaan. Dit gedeelte was ook een uitstekende keuze geweest om er een adres bij te zetten. Bij de keuze VU komen we opeens op een tekstscherm terecht, waarin alle titels van de nummers staan. Nu heeft de maker van deze disk wel voor een erg makkelijke oplossing gekozen door de liedjes te nummeren. Zo staan er 41 tunes op en zijn er 24 housetracks te selecteren. Deze housetracks kunnen overigens niet afgespeeld worden als er alleen maar een FM-PAC aanwezig is. De andere nummers werken echter uitstekend op zowel MuziekModule als op FM-PAC.

Als we hier een nummer hebben gekozen, kunnen we nog een keuze maken uit drie verschillende VU-meters. 3D Vu laat een negental ronddraaiende piramides zien, die als er een toon wordt afgespeeld veranderen in een veelvlakkig figuur. De bewegingen gaan echter nogal schokkerig en draaien niet erg gelijkmatig rond. Toch is het wel een leuk idee, als het iets beter uitgewerkt zou zijn. Met de keuze voor de Total Chaos VU-meters komen we in een gekmakend scherm terecht, waarin ze door middel van color-cycling een soort plasma-effect proberen te creëren. Het was misschien wel gelukt als ze de titel eruit hadden gelaten en de rand van het scherm niet mee lieten gaan met de kleurveranderingen. Nu moet je er vooral niet naar kijken. Bij de Vector Tempo Analyzer tracht men een vector-figuur realtime te laten bewegen. Hij beweegt inderdaad, maar daar is ook verder alles mee gezegd. Eigenlijk is het zonde om aan dit hele VU-gebeuren een apart menu te besteden.



De VU's hadden eventueel ook kunnen worden opgenomen in het replayer-gedeelte, waarin eveneens een keuze te maken is uit de al eerder genoemde 65 nummers. Nu zitten we echter wel in een grafisch scherm, waarin we op een behoorlijke hoogte uitkijken over Moeder Aarde. Daaroverheen zijn de bekende cassette-deck toetsen geplaatst, zodat we kunnen kiezen voor afspelen, volgende en vorige nummer, stoppen met afspelen, even pauzeren, keuze voor FM-PAC, MuziekModule of stereo, veranderen van de VU-meters en stoppen.

Voor de zoveelste keer is het weer gebeurd op Tilburg

Aan de stand wordt een groot aantal diskjes afgeleverd voor recensie in MCCM. Verdere informatie ontbreekt vaak volledig. Waarom nu niet even een klein envelopje met de te bespreken disk samen met een briefje met gegevens? Zelfs als er een tekstbestand op de schijf uitsluitsel geeft, kan het nog mis gaan als de schijf onleesbaar blijkt en het etiket geen verdere nuttige informatie verschaft. Maak, als je een disk bij MCCM inlevert, van ons geen detectives. We geven een paar voorbeelden.

Musicpower en verder staat er 'no public domain' op. Hoeveel het dan moet kosten, blijft vooralsnog een raadsel. Wie kan ons informeren: (c) 1996 Datax helpt ook niet veel. Datax? Nooit van gehoord. Staat ook niet in de lijst van standhouders van Tilburg. Van dezelfde producent **Sampledisk 2.10 met meer dan 90 samples and public domain**. Is de hele schijf nu public domain? Krijgen wij de schijf ter bespreking? Of mogen wij hem via het diskabonnement verspreiden? Later vinden wij in onze tas een klein slordig losgeknipt blaadje met als titel Datax software garantie. Hierop vinden wij het telefoonnummer en een naam.

The Orbit MSX2 128 Kb (v)RAM MSXAUDIO. Wat is Kb? Koninklijke bits misschien? Is dit een spel, een demo, of iets anders? Van wie is dit? Hoeveel kost het en waar moet het worden besteld? Doordat er ook een schijf met screenshots van MgF mAgAziNe 6 en The Orbit was in geleverd zal het wel een product van MGF zijn.

NEAR DARK presents **NEAR DARK 2 ½** MSX2 - AUDIO/STEREO/MUSIC 2DD - 128K RAM / 128K VRAM. Een los briefje erbij vermeldt dat het om een recensie-exemplaar gaat en geven een paar foutjes aan, maar overige gegevens ontbreken. Schijf is van het HD type en daarmee onleesbaar op mijn MSX.

Burning fire zit samen met een briefje met info in een plastic zakje dat dichtgeniet is. Doordat de disk op het briefje ligt, is de tekst niet leesbaar zonder het zakje destructief te openen. Producent lijkt Venus die blijkbaar graag een c tussen haakjes ziet. Nog steeds niet duidelijk wat het is en dat wordt het ook niet snel, want de disk is weer van het onbruikbare HD type. Een adres wordt gelukkig wel vermeld, maar geen telefoon- of faxnummer dus ook deze disk zal pas een volgend MCCM aan bod kunnen komen. Gelukkig zagen wij op tijd dat Venus in de Tilburglijst stond en daar stond wel telefoonnummer bij.

Tot slot **DPV promo disk #1** (sic) en **The collection**. De DD-disks zitten elk in een stevig plastic mapje, maar elke verdere informatie ontbreekt. Op de schijf staat wel een README.TXT en die bevat alle door ons zo gewenste info. Op de pc is deze file echter niet te lezen en na 'FILES' op de MSX zien we een vreemd gat. Een autoexec.bat of .bas ontbreekt. Een reset met de schijf erin levert niets op. Nogeens geprobeerd met CTRL ingedrukt. We zien voorbijflitsen dat het bestand DPV wordt geladen en daarna volgt een Syntax error in 34944. We herstellen onze kleuren en laden DPV maar eens. Het blijkt een basic programma met als eerste — en bij de eerste list enige — regel:

```
'autoexec.bas TRY TO CRACK THIS SUCKERS <<<<<<<
```

Natuurlijk staat na luttele seconden de hele listing op het scherm. De fout blijkt niet te repareren. Onze enige reactie is dan ook LEER PROGRAMMEREN SUCKERS. The collection blijkt een bestand DPV te hebben. We krijgen een logo te zien, maar daarna krijgen we ook hier in door ons ongewenste kleuren een Syntax error gemeld. Het regelnummer is anders, dat wel. Dan zien we tot onze verbazing dat wij nog een promo disk ontvingen nu samen met een flyer van Silence BBS. Op de disk staat achter DPV met de hand BBS geschreven. Deze disk start wel op en lijkt wel een BBS-inlog op disk te zijn. Het lijkt mij aardig, maar het oordeel hierover komt toe aan Tom Emmelot, onze BBS-man. ❐



Ja, ook hier zijn er verschillende VU-meters beschikbaar. Ze zijn weliswaar allemaal met hetzelfde uitgangspunt gemaakt, maar zijn best wel grappig en ze werken ook behoorlijk snel. Dit hele gedeelte werkt trouwens erg soepel en is met zorg voor detail gemaakt. Vaak genoeg komt het voor dat, als er een ander lied wordt gekozen, de VU-meters even blijven hangen. Zoniet bij deze disk: ze worden eerst netjes allemaal op nul gezet, pas daarna begint het inladen van het volgende nummer. De nummers kunnen trouwens gekozen worden terwijl de muziek speelt.

Overigens is de position-meter wel leuk bedacht, alleen heb je er zo weinig aan. Deze balk laat namelijk de positie in het nummer zien, maar je weet van tevoren niet hoelang het nummer is. Beter was geweest om een percentage aan te geven, zodat je wel weet hoelang je nog ongeveer moet wachten voordat de song opnieuw start.

De nummers zelf zijn van redelijke tot goede kwaliteit. Ik had geen zin om alle 65 nummers af te luisteren, maar de tunes die ik gehoord heb zijn allemaal van een behoorlijk tempo. De klankkeuze zijn bij de meeste nummers aardig hetzelfde, en is voornamelijk te danken aan het feit dat de nummers door een en dezelfde persoon zijn geschreven. Dit heeft echter ook tot gevolg dat een hoop nummers op elkaar lijken. Meestal is dat niet zo'n probleem, maar een beetje afwisseling - een langzaam nummer bijvoorbeeld - zou wel aardig zijn. Nu heb je het na 20 nummers wel gehoord, en ga je de housenummers maar eens afluisteren.

Die housenummers moeten gekozen worden op dezelfde manier als de andere nummers, maar om ze te kunnen kiezen moet je wel eerst door alle andere nummers heen. Nu gaat dit behoorlijk snel, maar het was toch makkelijker geweest als je in een keer van tune1 naar Housetrack 24 had kunnen gaan.

Overigens blijkt ook hier dat niet alleen HD-diskettes fouten kunnen opleveren. Deze DS/DD-diskette bevatte in ieder geval een, maar waarschijnlijk meer fouten, die resulteerde in het vastlopen van de computer. Nu denk ik dat het een exemplarische fout is, maar toch is het jammer dat ik weer zo'n diskette in mijn handen laat drukken. Ik wil iedereen toch vooral verzoeken de diskettes niet alleen te kopiëren, maar ook te verifiëren [NvdR: *later bleek dat het inderdaad een exemplarische fout was. Een andere diskette werkte uitstekend*].

Helaas was het door die fout niet mogelijk om alle house-bestanden af te luisteren, maar de muziek die wel te beluisteren was klonk best goed, alhoewel het verschil tussen de gewone muziek en de housemuziek me soms niet helemaal duidelijk werd. Andere housemuziek klinkt echter wel als house, en er is goed gebruik gemaakt van de klanken die frequentie modulatie biedt. Ook de samplekits zijn erg goed.

Het is alleen jammer dat de FM-PAC-bezitter er dus niets aan heeft. De nummers zijn alleen geschreven voor de Muziekmodule, en maken niet eens gebruik van de FM-PAC. Dit is eigenlijk weer een gemiste kans, omdat, als je over stereo spreekt, juist de goede kanten van FM-PAC en MuziekModule moet ondersteunen. En daar is hier geen sprake van.

Het gigantische aantal nummers had misschien wat kunnen worden verlaagd en moeten worden verdeeld over twee diskettes. Hierdoor krijg je meer ruimte om wat aan de presentatie en voornamelijk de graphics te doen. De grafische omlijsting van het muziekgedeelte is in orde, maar een tekstscherm om de VU-meters te kunnen kiezen is eigenlijk niet van deze tijd. Ook het hoofdmenu is te kaal. Door minder muziek te plaatsen was het ook nog mogelijk geweest om wat meer aandacht te besteden aan de VU-meters, die er nu eigenlijk een beetje verloren bijstaan. Over de kwaliteit van de nummers zelf hoor je mij niet klagen, alleen had er wel iets meer afwisseling in mogen zitten.

Tja, bestellen van The Orbit is een beetje lastig, daar er geen bestelinformatie bij staat, en er geen prijs bekend is. Gelukkig zat er nog wel een foldertje bij, waarop vermeld stond dat MGF het programma presenteert. En dan maar hopen dat MGF staat voor MSX Gebruikersgroep Friesland en MCCM 82 er bijpakken, want daar stonden ze op de lijst met standhouders. ❑

Bestelinformatie:
Maak *f* 11,50 over op bankrekening 11.42.04.764 ten name van B.J Keetman onder vermelding van Burning Fire. Overige inlichtingen bij Venus, Patrijzenstraat 6, 8309 AK Tollebeek, telefoon (0527) 65 16 77.

The Orbit
Informatie bij MSX Gebruikersgroep Friesland
Postbus 1055
8900 CB Leeuwarden
Navraag bij het telefoonnummer dat in MCCM 82 werd gegeven, bracht aan het licht dat men daar met MSX gestopt was. Martin de Vries zou echter op (058) 213 68 69 bereikbaar moeten zijn.

Command 2.40

In de vorige aflevering hebben we bekeken hoe environment items gebruikt kunnen worden en hoe interne variabelen en interne variabele functies uitgelezen kunnen worden. In deze vierde aflevering ga ik daar nog even mee door. Daarbij zal ik ook het commando IF en de IFF, THEN, ELSE en ENDIFF constructie bespreken.

Fokke Post

Maar eerst wil ik even iets rechtzetten uit de vorige aflevering. Hierin gaf ik de syntax van het commando SET. Van onze eindredacteur kreeg ik de opmerking dat ik het verhaal over BNF nog maar eens moest doorlezen, want de syntax was niet helemaal volgens de regels. En daar had hij helemaal gelijk in. De redactie greep in en plaatste de naar haar mening juiste syntax. Hieruit bleek dat de redactie het BNF-verhaal wel had begrepen, maar dat ze het commando SET nog niet zo goed kende, want ook de daar gegeven syntax is onjuist. De juiste syntax luidt:

```
SET[ <naam> [<scheidings-
teken> [<waarde>]]]
```

IF

Maar goed, gauw verder met de cursus. Met het commando IF is het mogelijk een ander commando uit te laten voeren als de gegeven vergelijking waar is. De volledige syntax van dit commando luidt:

```
IF [NOT] <expressie 1>
==|EQ|LT|GT <expressie
2> [AND|OR|XOR [NOT]
<expressie 3> ==|EQ|LT|GT
 <expressie 4>[AND|OR|XOR
 ...]] [THEN]<commando>
```

Deze syntax mag dan wel aan de BNF-regels voldoen, echt duidelijk is het nog niet. We beginnen daarom maar eens simpel.

```
a:\>IF 1 == 1 THEN BEEP
```

Hier staat letterlijk: als 1 gelijk is aan 1 dan moet je een BEEP laten horen. Uiteraard is 1 altijd gelijk aan 1 en dus zal de computer netjes een BEEP laten horen. Nu proberen we iets wat niet waar is:

```
a:\>IF 1 == 2 THEN BEEP
```

Natuurlijk is 1 nooit gelijk is aan 2, met andere woorden: de opgegeven vergelijking is niet waar. Het commando BEEP wordt dan ook niet uitgevoerd.

Deze voorbeelden zijn op zich wel aardig, maar we hebben er nog niet zoveel aan. Het wordt pas leuk — en nuttig — als we aan de ene kant van de vergelijking een environment item plaatsen. Misschien weet je nog uit de vorige aflevering, dat wanneer je een environment item tussen procenttekens plaatst, de waarde van dat environment item hiervoor in de plaats wordt ingevuld. Daar kunnen we met IF mooi gebruik van maken. Stel dat we een alias willen maken, maar alleen als het gebruik van aliassen is toegestaan. Hiervoor maken we gebruik van het environment item ALIAS, dat de waarde ON bevat als het gebruik van aliassen is toegestaan.

```
a:\>IF %ALIAS% == ON
THEN ALIAS D = "@DIR %&"
```

geven we nu. Als het environment item ALIAS inderdaad de waarde ON had, dan wordt het volgende uitgevoerd:

```
a:\>IF ON == ON THEN
ALIAS D = "@DIR %&"
```

Omdat ON inderdaad gelijk is aan ON, wordt het commando ALIAS uitgevoerd, waardoor de alias wordt ingesteld.

Als het environment item ALIAS echter de waarde OFF had, dan zou het volgende zijn uitgevoerd:

```
a:\>IF OFF == ON THEN
ALIAS D = "@DIR %&"
```

En omdat OFF niet gelijk is aan ON, zou het commando ALIAS niet zijn uitgevoerd.

Eigen invoer

In de vorige aflevering heb ik al uitgelegd dat het met de commando's INKEY en INPUT mogelijk is om zelf een waarde aan een environment item toe te kennen. Ook van deze mogelijkheid kunnen we mooi gebruik maken in een IF-THEN constructie. Stel, je hebt een batch file waarin het volgende staat:

```
INKEY TED opstarten (J/N)
? %%KEY
IF %KEY% == J THEN TED
SET KEY =
```

Als deze batch file wordt uitgevoerd, dan wordt eerst de tekst 'TED opstarten (J/N) ?' afgedrukt en vervolgens wordt er gewacht tot je op een toets drukt. Deze toets wordt opgeslagen in het environment item KEY. In de volgende regel wordt gecontroleerd of de waarde van het environment item KEY gelijk is aan 'J', en als dit zo is, dan wordt TED opgestart. De laatste regel verwijdert het environment item KEY uit de lijst, door er een nul-waarde aan toe te kennen.

Meer vergelijkingen

In het bovenstaande voorbeeld wordt TED alleen opgestart als je op de toets 'J' had gedrukt. Maar in plaats van een hoofdletter had je natuurlijk ook een kleine letter kunnen invoeren. Je kan dat probleem als volgt oplossen:

```
INKEY TED opstarten (J/N)
? %%KEY
IF %KEY% == J THEN TED
IF %KEY% == j THEN TED
SET KEY =
```

Nu wordt TED opgestart als je of een 'J' of een 'j' had ingevoerd. Maar het is met IF ook mogelijk om meer vergelijkingen op een regel te plaatsen. Dit kun je doen door tus-

sen de beide vergelijkingen een OR, AND of een XOR te zetten. Als je OR gebruikt, dan wordt het commando uitgevoerd als een van beide vergelijkingen waar is, of als ze allebei waar zijn. Met AND wordt het commando uitgevoerd als beide vergelijkingen waar zijn en met XOR wordt het commando uitgevoerd als een van beide vergelijkingen waar is, maar ze niet allebei waar zijn. In het bovenstaande voorbeeld kunnen we dat als volgt toepassen:

```
INKEY TED opstarten
(J/N) ? %%KEY
IF %KEY% == J OR %KEY%
== j THEN TED
SET KEY =
```

Nu wordt dus TED opgestart als of de waarde van KEY gelijk is aan 'J' of de waarde van KEY gelijk is aan 'j'.

Andere vergelijkingen

In voorgaande voorbeelden hebben we steeds gebruik gemaakt van de vergelijking 'is gelijk aan'. Maar behalve 'is gelijk aan' kunnen we ook gebruik maken van 'groter dan' of 'kleiner dan'. Dit doen we met respectievelijk GT (Greater Than) en LT (Less Than). Stel dat we een bestand TEST.DAT hebben, dat we willen verwijderen als het bestand eerder dan 5 april 1996 is aangemaakt. Met de interne variabele functie @FILEDATE kunnen we de datum van een bestand opvragen. Het bestand verwijderen doen we dan als volgt:

```
SET DATE YY-MM-DD
IF %@FILEDATE[TEST.DAT]%
LT 96-04-05 THEN DEL
TEST.DAT
```

Eerst wordt de environment variabele DATE op YY-MM-DD gezet. Hierdoor zal elke datum die we opvragen bestaan uit eerst het jaar, dan de maand en ten slotte de dag. Doen we dat niet, dan is de opgevraagde datum afhankelijk van de computer waar we mee werken en kan de volgende regel een ander resultaat opleveren dan we verwachten. In deze regel vergelijken we namelijk de datum van het bestand TEST.DAT met de datum 96-04-05. Als de datum van het bestand kleiner is (LT) dan de opgegeven datum, dan wordt het DEL commando uitgevoerd, waardoor het bestand TEST.DAT wordt verwijderd. Let op dat bij het vergelijken van data altijd de volgorde YY-MM-DD moet worden gebruikt. Zou je de normale volgorde DD-MM-YY aanhouden, dan zou de datum 05-04-96 groter zijn dan 04-04-97, terwijl de eerstgenoemde toch duidelijk eerder valt dan de laatstgenoemde. Laat de streepjes en de eerste nul maar eens weg, dan kun je duidelijk zien dat 50496 groter is dan 40497, terwijl in de volgorde YY-MM-DD 960405 kleiner is dan 970404.

EXIST

Behalve de al eerder genoemde syntax van IF, bestaat er nog een syntax voor IF. Deze luidt:

```
IF [NOT] EXIST
[<d:>][<pad>]<bestandsnaam>
[THEN] <commando>
```

Met deze vorm van IF kunnen we controleren of een bestand al of niet bestaat. Als het bestand bestaat, dan wordt het commando uitgevoerd. We willen bijvoorbeeld een bestand TEST.DAT uit de directory \TEST van drive B: verwijderen. Uiteraard heeft verwijderen alleen zin als het bestand ook werkelijk bestaat. Zeker weten doen we dat niet, dus dat kunnen we laten controleren met het IF commando:

```
a:\>IF EXIST
B:\TEST\TEST.DAT THEN DEL
B:\TEST\TEST.DAT
```

Zoals je ziet in de syntax, is het ook mogelijk om het woord NOT voor EXIST te plaatsen. In dat geval wordt het commando uitgevoerd als het bestand juist niet bestaat. Dat kunnen we mooi gebruiken als we een bestand willen kopiëren naar bijvoorbeeld de ramdisk. Kopiëren hoeft maar een keer te gebeuren, dus als het bestand al bestaat op de ramdisk, dan hoeft het niet meer gekopieerd te worden. Hetzelfde bestand TEST.DAT kopiëren we dan als volgt:

```
a:\>IF NOT EXIST
H:\TEST.DAT THEN COPY
B:\TEST\TEST.DAT H:\
```

Vragen of opmerkingen

Je kunt me schrijven of bellen. Schijven mag altijd, bellen alleen van maandag tot vrijdag na 18.00 uur.

Fokke Post
Waaiershoek 36
8321 BH Urk
Telefoon (0527) 68 24 01

Voor de mensen die met een BBS bellen, ben ik ook in de echo mail te bereiken op node 18:900/000.❐

IFF

Nu IF eenmaal is besproken, is IFF niet zo moeilijk meer. De syntax voor IFF is bijna gelijk aan die voor IF:

```
IFF [NOT] <expressie 1>
==|EQ|LT|GT <expressie 2>
[AND|OR|XOR [NOT]
<expressie 3> ==|EQ|LT|GT
<expressie 4> [AND|OR|XOR
...]] [THEN][<commando>]
```

Het enige verschil is dat IFF niet per se een commando nodig heeft om uit te voeren. In plaats van het al of niet uitvoeren van een commando, schakelt IFF de commandomode in of uit. Wanneer de commandomode is ingeschakeld — en dat is normaal gesproken altijd het geval — betekent dat eenvoudigweg dat alle commando's die je intypt ook uitgevoerd worden. Is de commandomode uitgeschakeld, dan zullen alle commando's die je intypt niet uitgevoerd worden. De commandomode kan dus alleen in- of uitgeschakeld worden door het commando IFF. Wanneer de opgegeven vergelijking waar is, wordt de commandomode ingeschakeld. Is de vergelijking niet waar, dan wordt de commandomode uitgeschakeld. Probeer het volgende maar eens:

```
a:\>IFF 1 == 2
```

Uiteraard is deze vergelijking niet waar, en dus wordt de commandomode uitgeschakeld. Geef nu maar eens een ander commando — bijvoorbeeld DIR — en zoals je zult zien, gebeurt er niks. Ook alle andere commando's die je probeert, zullen geen effect hebben. Toch is er een drietal commando's dat nu nog wel werkt: IFF, ELSE en ENDIFF. Met ELSE kun je de huidige situatie van de commandomode omdraaien. Dus als de commandomode ingeschakeld was, dan schakel je hem met ELSE uit, en als hij uitgeschakeld was, dan schakel je hem met ELSE in.

```
a:\>ELSE
```

Probeer nu nog eens een commando te geven, bijvoorbeeld DIR, en je zult zien dat dat nu weer werkt. Geef je nu nog een keer het commando ELSE en dan weer DIR, dan werkt DIR weer niet. Voorwaarde voor het commando ELSE is, dat je minstens een keer het commando IFF hebt gegeven, anders heeft ELSE geen effect. Het commando ENDIFF herstelt de oude situatie weer. Of de commandomode nu in- of uitge-

schakeld was, ENDIFF schakelt hem weer in, dus:

```
a:\>ENDIFF
```

Alle commando's die je nu intypt, worden weer gewoon uitgevoerd. Door het gebruik van deze commandomode is het mogelijk om tussen een IFF en een ENDIFF commando een heleboel andere commando's te zetten, die al of niet uitgevoerd worden. Dit in tegenstelling tot het IF commando, dat maar één ander commando al of niet kon uitvoeren. Neem het volgende voorbeeld, dat het gemakkelijkst als batch file uitgevoerd kan worden.

```
COPY A:\TED\TED.COM H:
H:
INKEY TED opstarten ?
%%KEY
IFF %@UPPER[%KEY%]% == J
SET KEY =
TED
ELSE
SET KEY =
ENDIFF
```

Eerst wordt het bestand TED.COM gekopieerd naar de ramdisk en wordt de ramdisk als standaard drive ingesteld. Vervolgens wordt gevraagd of je TED wilt opstarten. Er wordt gewacht tot je een toets indrukt en deze toets wordt in het environment item KEY gezet. Dan wordt het environment item KEY omgezet naar hoofdletters en vergeleken met 'J'. Als deze vergelijking waar is, dus als je een 'j' of een 'J' had ingedrukt, dan blijft de commandomode ingeschakeld. Nu wordt het environment item KEY weer verwijderd en TED wordt opgestart. Als we nu TED beëindigen, dan wordt de rest van deze batch file nog uitgevoerd. ELSE zal de commandomode uitschakelen, waardoor de SET KEY = niet wordt uitgevoerd. De laatste ENDIFF herstelt de oude situatie weer, dus de commandomode wordt weer ingeschakeld.

Volgende keer

Er is nog meer te vertellen over de IFF, THEN, ELSE en ENDIFF constructie. De volgende keer vertel ik nog iets over het gebruik van nog een IFF binnen een IFF-ENDIFF blok, en meer commandomode levels. Ook komt dan een vrij ingewikkelde batch file aan bod. ❑

Listings



Soms moet je even peinzen voordat je het onderwerp voor je stukkie te pakken hebt. Vandaar dat ik maar even in de oude MCM's ben gedoken, in de hoop inspiratie op te doen. Het werkte - maar kostte me zowat een halve dag. Ik heb zojuist de eerste anderhalve jaargang met veel plezier zitten doorlezen...

Er is toch wel erg veel veranderd in die tijd. Tien jaar terug recenseerde ik de eerste MSX 2 modellen, waarbij de HitBit 700 voor de prijs van f 1 799,– in de winkel gezet werd. Toentertijd vond ik dat 'niet duur te noemen'. Maar och, dat was in de tijd dat een doosje met tien Kodak diskjes, dubbelzijdig, zo rond de f 130,– moest opbrengen.

Tijdens het doorlezen — de uitgever kan niet gestoord worden, is met een belangrijke klus bezig — viel me ook op dat de kwaliteit van het blad toen toch wel minder was, dan wat we nu maken. Toentertijd werkten we nog met stramienen, grote voorbedrukte vellen karton waarop het strokenzetsel werd opgeplakt. DTP bestond nog niet binnen de uitgeverij, althans niet bij MBI, dat toen MSX Computer Magazine maakte. En hoewel het resultaat prima leesbaar was, en er ook nog knap genoeg uitzag, zie ik bij dat teruglezen toch een blad dat me nu onmiddellijk een rolberoerte zou bezorgen, als wij dat uitbrachten. Net te dik gedrukt, of juist wat dun, dichtgelopen letters, kolommen die niet helemaal recht opgeplakt zijn, afbeeldingen die duidelijk niet de fraaiste fotokopietjes waren, dat soort dingen.

Maar wat me het meest opvalt zijn de listings. Tien jaar terug was ik hard bezig met het eerste MCM Listingboek - een pil van 160 pagina's waar we er de nodige duizenden van verkocht hebben. En in ieder nummer van MCM, die eerste anderhalf jaar, staan vele pagina's programma afgedrukt. Ik kan me maar al te goed herinneren hoe die tot stand kwamen, hoewel ik pas bij nummer 9 hoofdredacteur werd, programmaredacteur was ik vanaf het prille begin. De listings uit MCM nummer 1 zijn zelfs — met toestemming — overgenomen uit Japanse bladen. Dat was een aardige klus, intikken, debuggen en dan eens proberen te bedenken wat het programma nu eigenlijk deed, zodat we er een verhaal bij konden schrijven en bovendien de voor ons volstrekt onleesbare Japanse schermteksten vervangen door Nederlands dat op zijn plaats leek. Nu ja, het enthousiasme van de lezers was er niet minder om.

Al die listings werden vervolgens uitgedraaid op een letterwiel-printer, die ik me ooit voor een dikke duizend piek had aangeschaft tijdens een beursje in de RAI — wat dat betreft is er dus weer erg weinig veranderd. Heftig ratelend verscheen de listing, keurig in kolommen verdeeld, compleet met checksums, waarbij alle nullen ook nog eens werden voorzien van een extra slash, om de verwarring met de letter O te voorkomen. Prachtig werk, en die daisywheel heeft het ook vele jaren volgehouden, tot de eerste laserprinter op de MCM–redactie verscheen. Tegenwoordig staat het eerbiedwaardig apparaat — na wat omzwervingen, via Markus The — in mijn computermuseum.

Listings, die zie je dus nooit meer tegenwoordig. Toen was het zowat de basis van MCM, terwijl het huidige MCCM nimmer een programma als listing publiceert. Maar ach, toen verschenen er ook boeken die zowat alleen uit listings bestonden, en dat is tegenwoordig ook niet meer denkbaar. Afgezien van het feit dat het nauwelijks mogelijk is, om niet-basic talen als listing te brengen, de mensen hebben er blijkbaar geen zin meer in om die eindeloze lappen code in te tikken. En dat kan ik me prima indenken, want ik kan me ook nog uitstekend herinneren wat een klus het was. Maar ook de blijdschap, als je na lang zwoegen en fouten zoeken weer een werkend programma aan je collectie kon toevoegen!

Wammes Witkop

Voor MSX en pc — deel 2

Iomega scsi Zip drive

De vorige aflevering bespraken wij voornamelijk de aanschaf en het aansluiten van de Zip drive. Ook gingen wij in op de partities en de rechten. In deze aflevering gaan wij daar dieper op in.

Hans Oranje

Aansluitperikelen

Een Zip drive heeft als aansluiting een female 25–polige Sub-d connector. Bij de meest gebruikte MSX scsi interfaces wordt er een 50–polige bandkabelconnector gebruikt. Behalve bij de Mega-scsi, want daar is een 'shrinked' 50–polige Centronics connector, ook wel mini-Centronics genoemd, gebruikt. Om de Zip drive toch te gebruiken, hebben we voor beide gevallen een verloopkabel van 25–polige male Sub-d naar 50–polige male Centronics connector, ook wel blue ribbon genoemd, nodig. Verder moeten we deze gevallen apart bekijken.

Voor de Europese MSX scsi interfaces moeten we een tweede verloopkabel maken of een bestaande 50–polige bandkabel aanpassen. Hiervoor is een extra 50–polige female Centronics connector nodig die we in de bestaande verbinding tussen de harde schijf en de scsi interface op de bandkabel moeten persen.



Voor de Japanse Mega-scsi interface is een verloopkabel van 50–polige male 'mini-Centronics' naar 50–polige male Centronics connector en bij de harde schijf twee 50–polige female Centronics bankabelconnectoren met een 50–polige PCB socket bandkabelconnector nodig.

Scsi toegangsrechten

Om met deze toegangsrechten om te gaan, heeft de software van de Bert-interface onder andere de programma's RIGHTS en SWAP. Met het programma RIGHTS kunnen wij zonder FDISK2-1 te gebruiken de toegangsrechten aanpassen. Waarom zouden wij echter met deze toegangsrechten willen werken? Dit houdt verband met het maximale aantal drive-namen bij de MSX. A tot en met H kunnen worden gebruikt. Met een minimale harddisk op A en B en een floppy op C en D en een ramdisk op H, blijft er voor de Zip drive maar een drietal letters vrij, E, F en G. Met de vorige keer al aangeraden zes partities van 16 MB op de Zip disk kan slechts de helft benaderd worden. Ook zonder harddisk zijn de zes partities alleen benaderbaar als u naast de ramdisk een enkele flop wil. Dit probleem is op te lossen met het slim toekennen van de rechten en goed te swappen.

Starten we RIGHTS met de optie /?, dan krijgen we het onderstaande op het beeldscherm. We geven eerst een voorbeeld om met RIGHTS te werken. Om een partitie van de Zip drive tijdens het opstarten van de MSX computer niet te laten opstarten met een drive-naam, toetsen wij het volgende in:

```
RIGHTS /T:5 1 = 7,n
```

Om dit commando te begrijpen, moeten we eerst weten dat de MSX in dit geval ID 7 heeft en de Zip drive ID 5. Met de gegeven opdracht wordt nu de MSX de toegang ontzegd tot de eerste partitie van de disk in de Zip drive. Dat het de eerste partitie betreft, zien we aan de 1 achter de 5. Houd er wel rekening mee dat je in feite niets verandert, maar alleen de gegevens instelt die bij opstarten worden gebruikt. Dat betekent dat dit pas na een reset merkbaar wordt.

Ook al is de toegang tot een partitie ontzegd tot direct gebruik als drivenaam kunnen we, als we dat willen, gebruik maken van SWAP om de partitie tegen een bestaande partitie in te wisselen. Op de volgende pagina staat wat er te zien is na SWAP /?.

Een voorbeeld

We gaan er vanuit dat de B-drive de tweede partitie van een harde schijf is op scsi ID 0. En we willen die gaan verwisselen met derde partitie van de Zip drive. We typen dan het volgende in:

```
SWAP B: = 5,3
```

Nu is de B-drive de derde partitie van scsi ID 5, een stukje van onze Zip drive. Willen wij terug naar de oude situatie, dan typen we:

```
SWAP B: = 0,2
```

```
RIGHTS v1.00  (C)1994 Desire In Envy

Syntax       : RIGHTS [parameters] [partition] = [id],[rwan]
[partition]  : Partition number (1...99)
[id]         : ID-number (0-7) for which the rights will be changed
[rwan]       : r - read only
               w - write only
               a - all rights
               n - no rights
[parameters] : /S    - show current rights
               /?    - this text
               /T:x  - select target (0..7)

With this programm you can change the rights of different devices
to approach the partitions, without using FDISK.
```

Technische specificaties Zip drive

Opslagcapaciteit	100 MB
Gemiddelde zoektijd	29 ms
Ondersteunde transfer ratio	0.79 MB/sec minimaal 1.40 MB/sec maximaal
Maximale doorgangssnelheid	60 MB/min (scsi) 20 MB/min (parallelpoort)
Buffergrootte	32 kB
Gemiddelde start/stop-tijd	1,67 sec
Lange formatteertijd	15 min
Korte formatteertijd	5 sec
Betrouwbaarheid	10 fouten in 10^{13} bits
Energiehoogte	2,45 m
Schoktolerantie	1000 g
Houdbaarheid software	10 jaar gegarandeerd
Garantie Zip disk	levenslang onder voorbehoud
Garantie Zip drive	1 jaar



Nu is B-drive weer de tweede partitie geworden van scsi ID 0, onze harde schijf.

Zip drive aansluiten op pc

Sommige mensen hebben naast hun MSX een pc. Het is handig om de Zip drive ook aan te sluiten op die pc. Dan wordt mij wel eens gevraagd wat voor interface er nodig is om een scsi Zip drive te laten werken op een pc en wat het kost. Het is afhankelijk van het pc systeem en voor PCI, VLB en ISA — 16-bits of zelfs 8-bits — zijn er diverse 'no name' en bekende merken scsi interfacekaarten, zoals Adaptec, Artop, Asus, Buslogic en Future Domain op de markt. Voor de ISA scsi controllers ligt de prijs zo tussen de 50 gulden en 750 gulden. Dit heeft te maken of zij scsi-1 of scsi-2 commando's ondersteunen of zelfs plug & play versies zijn. Voor de VLB scsi controllers — voor zover nog verkrijgbaar — zo tussen de 100 gulden en 850 gulden. Voor de PCI scsi versies liggen de prijsverschillen nog meer uit elkaar. In verband met scsi-2 , fast scsi-2, wide scsi en scsi-3 ligt de prijs dan tussen de 100 en de 3000 gulden.

De verschillen zijn als volgt:
Scsi-1 is een norm volgens de ansi 8-bits commandoset en heeft in principe asynchrone datasignalen tussen controller en harde schijven. De transfer-snelheden liggen zo tussen de een en vijf megabyte per minuut.
Scsi-2 heeft een aantal uitbreidingen gekregen in de 8-bits en 16-bits commandoset, onder andere de cd-rom-set, heeft een andere tijdvolgordediagram ten opzichte van scsi-1 maar is ook asynchroon. Scsi-2 zou in staat moeten zijn om meer dan acht primaire devices aan te kunnen. Transfersnelheden liggen ook tussen de een en vijf megabyte per minuut.
Fast scsi-2 is gelijk aan de scsi-2 commandoset, maar heeft synchrone datasignalen en haalt daarom ook een transfersnelheid tussen de vijf en veertig megabyte per minuut.
Wide scsi, scsi-3, heeft een 32-bits datapadbesturing en kent zowel asynchrone als synchrone datasignalen. Scsi-3 heeft een uitgebreide scsi-2 8-bits en 16-bits commandoset en heeft een 68-polige aansluitbus in plaats van een 50-polige aansluitbus. Hij haalt een transfersnelheid tussen de vijf en de zestig megabyte per minuut. De lengte van de kabel speelt een belangrijke rol in het verhaal.

Scsi standaardperikelen

Vaak wordt mij de vraag gesteld of een Zip diskette die gepartitioneerd is op een MSX, ook op de pc werkt. Dit is afhankelijk van het type scsi interface waarop de Zip drive is aangesloten of aangesloten is geweest. In principe werken de Nederlandse MSX interfaces met een absolute verwijzing naar de partitiebeginsector en de pc interfaces werken volgens een relatieve verwijzing naar de partitie beginsector. Als de MSX op sector 10 staat en vervolgens zegt, ga naar sector 64, gaat de harde schijf naar sector 64. Staat de pc op sector 10 en zegt ga vanaf hier 64 sectoren verder tellen, staat de harde schijf op sector 74.

Zo is het dus mogelijk dat de beide partitietabellen niet hetzelfde zijn, maar verschoven van elkaar en anders zijn ingedeeld. In sommige gevallen is het mogelijk dat alleen de eerste partitie lees- en schrijfbaar is van een Zip disk of harde schijf. Da's mazzel, want in het slechtste geval leest men niets of waanzin. Dit komt omdat zelfs bij de pc scsi controllers ook niet tot een echte standaard zijn gekomen, ook al werken ze allemaal met de ansi scsi commando's.

Hoe een harde schijf volgens de fabrikant moet worden gebruikt, wordt door de fabrikant zelf bepaald en niet door de gebruiker. Die merkt er in principe niets van, alleen de techneuten wordt het lastig gemaakt door de vele varianten die op de markt verschijnen.

Ik hoop dat veel vragen die bij menig scsi gebruiker leefden, zijn beantwoord, maar als er nog vragen zijn, kan men mij via de redactie benaderen.

```
SWAP v1.0 Geprogrammeerd door Maarten Verheijdt
Syntax: SWAP [optie] drive naam = target id , partitie nummer [,rechten ]
optie            - /? > deze text
                 - /S > Status tabel opvragen
drive naam       - Drive die veranderd moet worden
target id        - Welk SCSI target (0..7)
partitie nummer  - Binnen het SCSI target, welke partitie
[rechten]        - Defineer rechten voor deze partitie (optioneel)
Dit zijn de tijdelijke rechten
Met SWAP kunt u meer dan 6 partitie aansturen, terwijl u toch 8 drives blijft
houden. Een soort ASSIGN voor partities. De swap blijft van kracht todat u een
reset geeft, of de drive opnieuw swapt.
Na een reset is alles weer opnieuw geinitialiseerd!
```

Post



Bijdrage

Beste Frank druijff, redactie MCCM,
Afgelopen week kreeg ik de nieuwe MCCM nr. 81 en ik lees hem altijd met plezier. Mijn (late) complimenten voor de nieuwe lay-out van uw (jullie/ons) blad. Ik moet zeggen dat het blad er altijd al goed heeft uitgezien. Ik was al lid van MCM en kocht het Club Magazine altijd los in de winkel en ze vulden elkaar prima aan. Eerst even wat info over mijzelf: Op dit moment heb ik meerdere computers in gebruik. Een 8250 en een HBF-500P, en een MSX1 staat op de plank. Ook heb ik een 286 PC staan. Sinds kort heb ik een CD-I speler in gebruik, en deze is werkelijk fantastisch goed. Ik moet toegeven dat ik de laatste 4 maanden niet of nauwelijks met mijn MSX bezig ben geweest. Als excuus kan ik aanvoeren een nieuwe baan, verhuizing en een pasgeboren zoon. Maar als ik jullie blad lees wordt ik altijd weer enthousiast. Dan krijg ik weer de kriebels en dan wil ik meteen bezig. De beurs van Tilburg zal ik ook zeker niet missen (of ik moet voor m'n werk naar het buitenland). Een paar jaar terug was ik zelfs nog druk aan het programmeren in Pascal. Ik was al vrij ver gevorderd met een soort Norton/ PC Tools voor de MSX2, maar door tijdgebrek ben ik ermee gestopt. Nu wilde ik eigenlijk wat gaan doen met C, daarom ben ik blij dat jullie daar wat aan doen in de MCCM. In het redactioneel had je het over weinig en kwalitatief minder materiaal. Dat vind ik heel jammer. Ik loop zelf al een paar jaar met het idee om een artikel (of vervolg-artikel) te schrijven over de geschiedenis van de MSX. Dit leek me heel leuk omdat veel mensen niet of nauwelijks weten hoe, wanneer en waar MSX nu eigenlijk begonnen is. In een oud MSX-blad heeft al een keer (een jaar of 4, 5 geleden) een soortgelijk artikel gestaan. Nu wil ik met behulp van alle tijdschriften, boeken, krantjes en folders die ik verzameld heb zo'n artikel proberen te schrijven. Nu heb ik daar geen ervaring mee. Maar als ik wat klaar heb dan zal ik zeker wat opsturen ter beoordeling door jullie. Ik hoop dat jullie dat een leuk initiatief vinden. Als een artikel aan bepaalde voorwaarden moet voldoen ter plaatsing in MCCM dan zou ik deze graag willen weten als extra ondersteuning.
Vriendelijke groeten,

Erik Kamman
Nieuwerkerk a/d IJssel

Beste Erik,
Bedankt voor je complimenten. Je schrijft dat je bezig was met een soort Norton voor MSX en dat je daar vrij ver mee gevorderd was. Het is natuurlijk vreselijk jammer als zoiets bijna klaar is en het wordt niet afgemaakt. Is het mogelijk dat je daar nog iets aan doet? Het lijkt ons een heel goed en nuttig programma. Zo te lezen ben je met een aantal ideeën bezig, maar je kunt nu eenmaal niet alles tegelijk en alles door elkaar doen. We zouden het erg op prijs stellen iets van je te ontvangen.
Het idee van de geschiedenis van MSX lijkt ons ook heel goed. Wij wensen je veel succes en hopelijk kunnen wij snel iets van je in de brievenbus krijgen.

Opzeggen MCCM

Beste MCCM,
Na vele jaren trouw lidmaatschap is het dan zover. Bij deze wil ik mijn lidmaatschap opzeggen op jullie blad. Mijn MSX staat de laatste maanden de meeste tijd ongebruikt op mijn bureau en de PC begint steeds meer mijn aandacht op te eisen. Helaas. Ik heb er veel plezier aan beleeft en ook veel van geleerd en dankzij de MSX ben ik ook beroepsmatig met PC's verder gegaan, maar dit grote geweld (de PC) heeft het toch kunnen winnen van een door velen onderschatte thuiscomputer. Ik zal hem zeker niet weg doen, maar voorlopig gaat ie even naar een hoekje op de zolder. Misschien moet ik later nog weer eens een beroep op hem doen. Ik hoop dat jullie door blijven gaan met het maken van dit blad en hoop nog eens van jullie te horen. Met vriendelijke groeten,

Johan Mulder
Assen

Beste Johan,
Wij vinden het jammer dat u uw lidmaatschap opzegt, maar wat wij eigenlijk nog erger vinden, is dat u de MSX op zolder zet. Het zou beter zijn de MSX aan een buurjongen of aan een kennis over te doen, zodat deze misschien uw lidmaatschap zou kunnen voortzetten en u zou dan de MSX emulator MSX4PC kunnen nemen en zo met veel minder ruimte toch van MSX kunnen genieten.

1 April grap

Beste Frank Druijff,
Met veel genoegen heb ik het artikel gelezen over de op handen zijnde nieuwe geheugenchip welke de computerwereld zal verbazen en goedkoper maken. Ik raakte meteen heel erg enthousiast. Ook maakte ik er andere mensen op attent wat er in de computerwereld op stapel stond en inwendig lachte ik alle mensen uit die voor veel geld hun geheugen hadden gekocht. Maar helaas een korte tijd later kwam ik tot de ontdekking wat er eigenlijk stond in het laatste gedeelte van het artikel onder meer informatie.
Samenvatting:
Beurs zaterdag 30 maart
Officiële mededelingen maandag na de beurs 1 APRIL
Wereldnieuws in de krant de dinsdag erna 2 april
Dus een kleine teleurstelling aan mijn kant, maar toch moest ik er erg om lachen. Het artikel is erg goed opgezet en ook wel geloofwaar-

dig (voor mij althans). Hopelijk voor jullie zullen weinig mensen dit opmerken. Ook al hebben jullie geen extra informatie om door te geven op de beurs, zullen jullie waarschijnlijk toch wel veel reacties krijgen en ik zie jullie inwendig al een gigantische hoop lol hebben. Succes. Ik zal ook op de beurs aanwezig zijn en wel even langskomen voor een praatje en om wat diskettes te kopen. Later dit jaar zal ik mijn abonnement omzetten naar een diskabonnement. Veel succes verder met de MCCM. Ik zal lid blijven, ook al zal ik er waarschijnlijk wel een PC (PC-privé project) bij kopen, naast mijn 286. Mijn MSX-en staan mij na aan het hart.
Vriendelijke groeten,

Erik Kamman
Nieuwerkerk a/d IJssel

Beste Erik,
ik heb van velen reacties gekregen op deze 1 april grap. Niet iedereen durft er evenwel voor uit te komen dat hij al of niet lange tijd op het verkeerde been werd gezet. Ik waardeer de fax hierboven dus zeer. Maar er zijn meer leuke anekdotes te vertellen over dit artikel. Op de redactie nam een der medewerkers de map met het komende MCCM ter hand en bladerde die nieuwsgierig door. Het artikel over de nieuwe geheugenchip werd verslonden en mij werd gevraagd of ik die chips ook ging aanschaffen. Ik hield mij nog enigszins op de vlakte en zei iets in de trant van 'als ze uitkomen' en 'eerst zien dan geloven', en de map werd verder doorgebladerd. Een poosje later kroop bedoelde medewerker achter de redactionele pc en zag daar een directory met de naam 1APRIL. Die werd gelijk enthousiast geopend en de tekstfile geladen. Het gezicht dat het slachtoffer trok, laat zich gemakkelijk raden, maar moeilijk omschrijven. Een ander compliment mocht ik ontvangen van een teleurgestelde lezer die vorig jaar zo genoten had van de Tilburgse 'notebook', dat hij zich bij voorbaat verheugd had op een volgende 1-aprilgrap. Maar jammergenoeg was die er niet! Gna, gna.

Ik neem het artikel nog even met u door, omdat niet iedereen alle grappen begreep. De Nascom gebruikersgroep is echt, maar vermoedelijk al meer dan tien jaar ter ziele. De NvdR is natuurlijk onzin als het artikel in kwestie door de hoofdredacteur wordt geschreven. Het verhaaltje over piggy-riding is echt, maar de chips moeten dat wel aankunnen. Vroeger gebeurde dit wel vaker, maar alleen door de producenten. Het probleem is natuurlijk dat de chips zo op elkaar gestapeld hun warmte niet kwijtkunnen. Wom in verband brengen met wram geheugen, dat echt bestaat, is alleen om u de letter W te laten slikken. Converteren van AC naar AC is wel niet helemaal onzin, maar klinkt als overbodig. Fino principe: wie het eerst komt, komt nooit meer eruit. Wat heb je hieraan? Fiso nog grotere onzin, het staat niet eens vast wat er gebeurt. Vier 711 componenten voor de refresh is dus 4711, het merk eau de Cologne van Boldoot. Op die flesjes staat ook 'Kölnisches Wasser' de Duitse term voor Keuls water. Vandaar dat de uitvinder ook Wassermann heet en uit Keulen komt. De rest is geloofwaardig klinkende larie. Maar de echte klapper staat natuurlijk onderaan: WOM betekent Write Only Memory en dus kunt u dit geheugen alleen maar voor schrijven gebruiken, maar hetgeen u schreef is nooit meer op te halen. Dit geheugen is dus volkomen nutteloos, een emmer zonder bodem.

Diverse zaken

Geachte redactie MCCM,
Om te beginnen wil ik jullie vertellen dat ik het ontzettend jammer vindt dat het blad minder vaak gaat verschijnen. Ik begrijp ook wel waarom jullie dit besluit hebben genomen en heb hier ook best wel begrip voor, maar het blijft jammer. Een reden voor het besluit is een tekort aan creatieve mensen die materiaal insturen. Een gevolg voor het verdwijnen van bijvoorbeeld een leuke rubriek: kort & krachtig. Dus een oproep even voor iedereen: stuur op die troep. (is niet zo bedoeld). Het is toch te belachelijk voor woorden dat volgens een enquête blijkt dat 60% van de ondervraagden programmeert op zijn/ haar MSX en dat 45% tekent en dat dit moet leiden tot een opheffing van een rubriek, geen listings en een art-gallery die af en toe eens uitblinkt als UMAX zijn best doet. (dit is maar een voorbeeld om te zeggen dat de inzendingen in de art-gallery vaak zo oubollig (sorry) zijn. Om het

goede voorbeeld te geven stuur ik het een en ander op. (en tijdens het typen besef ik me dat dat naar een ander adres moet, maar het is verstuurd.) Hoe meer inzenders, hoe meer keuze de redactie heeft, hoe meer kwaliteit de lezer krijgt. En daar gaat het toch om. Ten tweede heb ik een vraagje betreffende MSX4PC. Om te beginnen wil ik wel even kwijt dat het natuurlijk de grootste onzin is die er bestaat. Waarom moet er nu zonodig gebruik gemaakt worden van het goede voorbeeld (de PC) terwijl MSX zijn populariteit toch vooral te danken heeft aan zijn charmante uitstraling, in tegenstelling tot de grauwe PC. MSX = gezelligheid, toch?? Maar toch heeft iemand bedacht dat het wel leuk zou kunnen zijn om te MSX.-en op een 'echte' (sorry) computer. En dit levert bovendien nog een aardig centje op, niet? Maar ik moet tegelijkertijd bekennen dat ook ik gezwicht ben. Dit is alleen uit prak@tische overwegingen (ik heb een kamer in Den Haag, waar mijn PC staat, en profiteer in het weekend van mama's kook- en waskunsten thuis in Vlaardingen , waar mijn MSX.-je knorrend van plezier ligt te wachten als ik thuiskom). Maar dit blijft echter een excuus. Het hoort niet. Nu dan toch de vraag: is het mogelijk om een .bat file te maken die de benodigde file's (voor bijvoorbeeld een spelletje) van C: naar A: (of virtuele B:) schrijft, en hierna MSX4PC start, zodat je toch stiekem je harddisk kan gebruiken? (het kopiëren lukt wel, maar bij het starten van MSXPROT of MSX loopt het zaakje bij mij in de soep). En ik blijf nog even doorzeuren, ditmaal om advies. De kwestie is het volgende: ik heb een programma in Basic gemaakt (een wereldatlas) dat door MAD voor mij wordt (werd?) verkocht. Alles is geregeld volgens een contract. MAD zou contact opnemen over berichten betreffende het aantal verkochte exemplaartjes. Ik heb Tonny Overgoor na het uitbrengen van het programma in '94 op Tilburg voor het laatst gesproken. Maar hierna helemaal niet meer. Ik heb hem geschreven op 30-1-95 zonder reactie. Hierna (10-01-96) heb ik MAD geschreven. Tot op heden heb ik van beiden niets vernomen. Ik ben telefonisch niet bereikbaar, maar een klein briefje had er toch wel afgekund ? Ik weet dat het wat weinig info is voor jullie, maar dit moet toch een beetje inzicht in mijn situatie geven. Help !! Wat moet ik doen ? Het wordt te lang, dus een laatste kritiekpuntje. Kan er niet gestopt worden met het maken van opmerkingen in de trend van 'MSX leeft nog.', 'MSX sterft nooit uit' etc. BAH. Zulke uitspraken lokken Murphy uit zijn tent (proficiat voor dit artikel !!). Is het niet nuttiger om deze overbodig verspilde inkt te gebruiken voor het verzinnen van nieuwe ideeën om het kwaad te voorkomen. Misschien is een engelse editie een idee. Ik biedt me bij deze aan als vrijwillig vertaler. Open een ideeën bus. Doe iets. Want het slinken van publikatiemateriaal moet zijn als het smelten van elfsteden-ijs. Het gebeurt, niemand wilt het. Misschien wordt het tijd voor een MSX.-publikatie-materiaal-transplantatie. Laat iedereen de koorts maar krijgen. Maar toch wil ik beetje positief eindigen (om te voorkomen dat er volgende week allemaal reacties komen van 'alweer zo'n ***** in MCCM') wil ik jullie veel sterkte wensen met het nog steeds unieke en echt fantastische blad. Mijn speciale groeten gaan uit naar Parcellus. top. Een goed voorbeeld van een niet-MSX artikel dat wel thuis hoort in een MSX blad.
Vriendelijke groetjes uit Den Haag van Jan Willem

Jan Willem Visser
's-Gravenhage

PS: Ik hoop niet dat deze brief te lang is geworden met als gevolg dat publikatie onmogelijk is.

Beste Jan Willem,
Ik kan je allereerst blijmaken met de melding dat K&K niet dood is, sterker, je krijgt vermoedelijk in MCCM 84 al een aflevering. Ook heb ik het idee dat je niet beseft dat de enquêtegegevens werden gegeven door een beperkt deel van onze lezers. Je idee voor opstarten met een filenaam bij gebruik MSX4PC is ook door diverse leden van het team geopperd. Adriaan blijft dit soort zaken nalopen op realiseerbaarheid. Sinds de .INI-file is de harddisk echter goed te gebruiken, dus zo urgent is het niet meer. Je probleem met MAD is vervelend, juist omdat jouw contactpersoon daar gestopt is.

Epson Stylus

Geachte Heren,
In uw nummer 77 dat ik ontving eind augustus, was de plastiek verpakking bovenaan losgekomen, en was de bijbehorende diskette verdwenen. De extra diskette stak nog net in het zakje. Navraag bij de postbode duurde lang en leverde niets op. Zou u de bewuste diskette kunnen nasturen? Verder wil ik nog melden dat ik vroeger nog verschillende nummers gekregen waarbij het zakje bovenaan losgekomen was, gelukkig zonder verlies van een diskette. Graag had ik ook nog een antwoord op de volgende vraag. Kan mijn MSX2 NMS 8280 de inkjetprinter TM 800+ aansturen? En als het mogelijk is, waar vind ik dan de juiste stekker? In- en uitgang van beide toestellen kunnen niet met de bijbehorende stekkers verbonden worden. Ik hoop dat het mogelijk is en dat u weet waar ik zulk een kabel kan vinden. Ik maak al een paar jaar met D.P. een schoolkrantje in mijn school, en de afdrukken van mijn matrix-printer voldoen echt niet meer als er copies van gemaakt worden. Verder vind ik het spijtig dat LOGO al jaren niet meer aan bod komt in MCCM. Vroeger heb ik daar als eens om gevraagd, zonder gevolg. In de school waar ik werk, onderwijzen mijn collega's en ik al 6 jaar LOGO, de kinderen werken er heel graag mee. Graag kreeg ik de diskette toegestuurd, en antwoord op mijn vragen.
Hoogachtend,

Herman Mortelmans
Mechelen. België.

Beste Herman,
Als er wat dan ook tijdens de verzending met MCCM mis is gegaan, moet gewoon even contact opgenomen worden met de administratie in Amsterdam, telefoorn (020) 6242636 en u ontvangt zo spoedig mogelijk vervanging. Elke gangbare pc printer is vrij probleemloos op een MSX aan te sluiten. Het probleem is alleen de kabel. Er zijn verscheidene mogelijkheden om aan zo'n kabel te komen. Heeft u trouwens een oude MSX printer, zal die vaak al de goede kabel hebben en kunt u hem zo op uw nieuwe Epson aansluiten. Pas alleen wel op dat de kabel echt goed is: er zijn ook pc's in de handel die dezelfde plug aan de computerkant hebben als de MSX — en die kabel past dus fysiek wel — maar elektronisch anders in elkaar steken. Wij willen best artikelen over logo publiceren, maar dan moeten wij ze wel binnenkrijgen. Voelt iemand zich geroepen, dan graag. Ik kan u na deze brief lezers beloven. ❑

Mega guide

Voor deze keer alleen maar oud materiaal, want er is helaas niets, maar dan ook niets bijgekomen sinds #82. Als het zo doorgaat, wordt de Guide alsmaar kleiner; deze keer maar drie pagina's. Maar er valt uiteraard weer te lezen in het nieuwe vervolgverhaal dat nu over SD-Snatcher gaat.

Marc Hofland



Guido lost in Plantinus, MFZ (MSX 2, 2DD, stereo)

Om de einddemo te zien, moet je het volgende doen.
Start het spel op. Als je het opstartscherm ziet met de tekst PRESS SPACE haal je de diskette uit de drive. Druk op de spatiebalk en je komt in basic terecht. Stop de diskette dan weer terug in de drive. Run dan het programma ENDDEMO.BAS en je krijgt de einddemo te zien, zonder het spel ooit (uit)gespeeld te hebben.

Robert Wilting
Hoogeveen

Parallel Dream, Rac House (MSX turbo R, 2DD, Music)

verklaring:
Set Room
Dick stock = aantal levens; max. 5
Game level = moeilijkheidsgraad
Button mode = knoppen van de joystick omdraaien
Music box = alle muziekjes
Sound box = alle geluidjes
Exit = begin scherm

Als je de # hebt ingetikt, dan kun je ook nog het level bepalen. Je credits kun je verhogen door de [C] bij het introscherm in te drukken. Deze credits zijn voor de continue optie. De rode serie kan je genruiken door de [N] in te drukken.

De beste uitrusting is 9 credits, 5 levens en als wapens de short laser, hyper bombs en de braster. De short laser is enkel beter dan dubbel.

De eindmonsters
1. Met alle wapens op de bek mikken.
2. Blijf achterin en schiet heel de tijd met je braster.
3. Gooi met de hyper bombs op hem; na vijf keer gooien is hij dood.
4. Schiet met de short laser de beelden kapot en mik daarna op het balletje.
5. Om deze op easy te spelen moet je de # gebruiken. Gooi de bommen op de beelden.
6.1 Schiet met de short laser op zijn bek en hij is zo dood. De spookjes met de rode sliert gaan omhoog en die met de groene naar beneden.
6.2 Ga achter hem staan en schiet. Hij komt nu op je af. Ga iets omhoog, zodat hij je mist. Val hem daarna weer aan. Blijf als hij nu op je afkomt op dezelfde plek en schiet. Nu vlieg je over hem heen en wacht hem af. Vlieg daaarna weer over hem heen en blijf rechts. Hij komt er nu aan. Ga snel omhoog en schiet. Doe dit totdat hij dood is.

Robert Wilting
Hoogeveen

Inzenden
We hebben nog een paar kaarten liggen, maar die komen een volgende keer aan de beurt. We gaan verder met het eerste deel van de Snatcher serie, maar nogmaals: inzenden!

Mega guide

Deze rubriek geeft tips voor MSX games. Daarvoor moeten de tips natuurlijk wel binnenkomen. Als je voor een of ander spel een bruikbare tip hebt, stuur die dan naar:

Marc Hofland
Kraaiheide 55
3069 LC Rotterdam

Beloning: voor een geplaatste tip krijgt de inzender een gepaste beloning. Bel voor de beloning na de publicatie op maandag tot en met donderdag tussen 19:00 en 20:00, telefoon (010) 420 77 94.

Deel 1

The story of... Snatcher

Wat nu volgt, wordt een beschrijving à la MSX-Fan, waar ook alle toppers op zo'n manier worden besproken. Af en toe geef ik ook eventjes wat voorbeelden van de humor en geniepigheden, die Konami in zo'n spel verstopt, en die door ons domme Hollanders natuurlijk gewoon over het hoofd worden gezien. Enfin, daar gaan we dan...

6 juni 1991, Moskou

In de nietsvermoedende stad staat een aantal zeer ingrijpende, en ook rampzalige dingen te gebeuren. In het Tsjernoton research centrum wordt een kapitale blunder gemaakt, waardoor een nieuw, experimenteel bacteriologisch wapen in de atmosfeer terecht komt: Lucifer–Alpha. De uitwerkingen zijn rampzalig. Het vermenigvuldigt zich razendsnel, en het effekt ervan kondigt zich aan door het rood kleuren van de hemel. Daarna volgt er een dodelijke virusneerslag, die onmiddelijk alle levende wezens doodt die ermee in contact komen. Moskou wordt van de kaart geveegd. Maar het blijft niet bij Moskou. Het virus breidt zich uit, en voordat het is uitgewoed, heeft het 80 % van het Euraziatisch continent uitgeroeid, de helft van de wereldbevolking.

Door de 'Bio–hazard', besmettingsgevaar, duurt het tien jaar voordat de getroffen gebieden weer toegankelijk worden voor menselijke bewoning. Na deze tien jaar wordt Moskou met de grond gelijk gemaakt en op de grondvesten van de oude stad wordt een nieuwe, hypermoderne stad gebouwd, waarschijnlijk door Japanners.

Neo Kobe City

40 jaar later (2042)

Problemen in Neo Kobe City! In de winter is er een vreemde, nieuwe levensvorm opgedoken, een bioroid, hetzelfde als cyborg. Waar ze vandaan komen, wat ze zijn en wat ze willen, weet niemand. Een wapen van een onbekende vijand? Buitenaardse wezens? Deze wezens infiltreren in de maatschappij, door de gedaante van een persoon aan te nemen. Ze slaan een tijdje het gedrag van het slachtoffer gade, zoeken een goed moment uit om toe te slaan en doden dan de persoon.

Door het gebruiken van een kunsthuid kunnen ze de persoon daarna exact imiteren. Deze kunsthuid kan zweten, bloeden en zelfs van wonden genezen, zodat het bijna onmogelijk is, om ze te onderscheiden van echte menselijke wezens. Omdat ze menselijke lichamen wegroven — Engels: to snatch — zijn ze *snatchers* genoemd.

Om de Snatchers te stoppen, is er een speciale organisatie opgericht. Ze bestrijdt de Snatcher met de modernste wapens en de agenten ervan zijn zwaargetraind. Naam: Judgment Uninfected Naked Kind & Execute Ranger, door de mensen Junker genoemd.

Gilian Seed is een man met een probleem. Dat probleem is: zijn geheugen! Gilian kan zich namelijk niets meer herinneren van vóór de periode dat hij in Neo Kobe City was. Zijn verleden blijft in schaduw gehuld. En zo ook dat van zijn echtgenote Jamie. Maar ergens in zijn binnenste herinnert hij zich heel vaag een woord: Snatcher! Kennelijk heeft deze robot iets met zijn

Behind the screens

Medio 1990, een goed softwarejaar, bracht Konami de topper SD–Snatcher uit. Dit wordt door velen beschouwd als de beste Konami aller tijden, en zelfs als één van de beste MSX spellen aller tijden. Dit natuurlijk vanwege het originele spelconcept, de bloedmooie graphics en de sfeervolle muziek van de 16–registers SCC. SD–Snatcher is eigenlijk een vervolg op Snatcher, dat wat eerder door Konami is uitgebracht. Deze raadselachtige Konami is een van de best verkochte spellen, maar in Nederland is hij nauwelijks verkocht. Beide spellen hebben hetzelfde thema en genre: cyberpunk. Dit is een stroming in de SF–literatuur, waarbij gigantische futuristische steden, ongure achterbuurten, geslepen criminelen en cyborgs vaste ingredienten zijn. De film Blade Runner en het boek Neuromancer zijn hier voorbeelden van.

Het verschil tussen Snatcher en SD–Snatcher is overigens de spelstijl. SD–Snatcher is een RPG, met nog enige actie–elementen. Snatcher is een adventure en wie denkt dat dit hetzelfde is, heeft het goed mis, zeker in Japan. Japanners noemen een adventure een spel dat volledig gespeend is van elke vorm van actie en waarbij dus alles via menu's en plaatjes gaat. Snatcher is zo'n plaatjes-adventure. Dus mensen die het erg vinden dat ze deze Konami niet in hun bezit hebben: niet getreurd, want waarschijnlijk is Snatcher voor de meesten toch onspeelbaar...

Nog even een kleine wetenswaardigheid: iedereen weet waarschijnlijk dat SD–Snatcher staat voor Super Deform Snatcher. Het ligt voor de hand dat Super Deform slaat op de Snatchers en hun activiteiten. Mis! Super Deform slaat op de tekenstijl van SD–Snatcher. Snatcher is namelijk, naar onze maatstaven, heel realistisch getekend. SD–Snatcher heeft echter ingedeukte figuurtjes met bolle koppies en grote ogen, de Japanse cartoonstijl. Vandaar dus dat Super De–form...

Maar goed, terug naar SD–Snatcher. Men ergert zich vaak aan, dat men iets mist aan spellen als SD–Snatcher, hoe mooi die ook mogen zijn. En dat is natuurlijk datgene wat de Japanners wel meekrijgen en het gros van de Nederlandse MSX'ers niet: het spelscenario, oftewel het verhaal achter het spel. Bij Snatcher is het zo, dat het spel als het ware wordt gebruikt om het verhaal te vertellen. Als je dit verhaal dan mist, dan ben je je toch vaak aan 't afvragen waarvoor je nou al die moeite aan 't doen bent! Natuurlijk kun je wel iets afleiden uit de beginplaatjes bij de demo, maar het grootste deel van het SD–Snatcher scenario blijft in duisternis gehuld. Ongelooflijk jammer,want juist dit is een van Konami's sterkste punten: het verzinnen van een ijzersterk en geloofwaardig plot. Wie de Nederlandse handleiding van Solid Snake wel eens heeft gelezen, zal ongetwijfeld begrijpen wat ik bedoel. Ben je in het bezit van de CD 'The Snatcher', dan weet je ook al wat meer over het verhaal, maar toch maakt het je allemaal alleen maar nieuwsgierig. Daarom heb ik besloten SD–Snatcher maar eens helemaal door te spitten en het volledige verhaal op papier te zetten. Een flink werk, maar het loont de moeite. Van SD–Snatcher zou je moeiteloos een film of een roman kunnen schrijven. ❐

duistere verleden te maken. Gilian besluit dat een frontale aanval de enige manier is om zich iets te herinneren. Hij wordt runner, een Junker-agent. Ook Jamie werkt bij Junker, maar op de medische afdeling.

En op dit moment begint het spel, SD-Snatcher: Gilian wandelt het Junker–hoofdkwartier binnen om zijn eerste instructies te ontvangen. Hier ontmoet hij onder andere Mika, de Junker–computer operator, Cunningham, de direkteur van Junker en Harry en Jeff, de mechaniciens.

Nadat Gilian zijn wapen en NAVI — een navigatie & gevechtscomputer — heeft ontvangen, stelt Cunningham hem voor aan zijn partner, die hem moet inwerken: Jean Gibson, een nogal nors type. De eerste opdracht van de twee is het zuiveren van twee pakhuizen op pier 17, waar metal creatures — robots — gesignaleerd zijn. Eenmaal daar aangekomen in de patrouillewagen — die overigens Trycycle heet — wordt Gilian aan zijn lot overgelaten door Jean en er zit voor hem niks anders op dan het eerste pakhuis aan een onderzoek te onderwerpen.

Buiten robots vindt Gilian nog iets anders in het pakhuis: een tijdbom die op scherp staat! Gelukkig kan hij nog net via het dakraam ontsnappen voordat het hele pakhuis de lucht in vliegt. Het is duidelijk dat dit alles een valstrik is en Gilian vermoedt dat Gibson ook in de problemen zit. Dit wordt nog bevestigd door een SOS–signaal van Gibsons NAVI. Gilian baant zich een weg door het pakhuis en komt tenslotte Little John tegen, Gibsons NAVI, die zwaar in de problemen zit. Hij moest wijken van Gibsons zijde omdat één of ander mysterieus figuur zijn optische sensoren totaal aan puin heeft geschoten. Little John is 'stervende'. Maar voordat hij de pijp uit gaat, geeft hij nog een laatste boodschap van Gibson aan Gilian door, bestaande uit twee woorden: Outer Heaven en Napoleon...

Gilian heeft geen tijd om uit te vinden wat deze boodschap betekent, want het bloedspoor dat hij ontdekt achter het pakhuis geeft aan dat Gibson er slecht aan toe is. Hij belandt bij een oude verlaten fabriek, die hij via een omweggetje binnen komt. Na enkele zware gevechten



komt Gilian ten slotte bij een doodlopende gang. Hij vangt hier een onderdeel op van een gesprek tussen Gibson en een geheimzinnige figuur. Hieruit wordt duidelijk dat Gibson op het spoor zat van een geheim ondergronds Snatcher-laboratorium. Omdat hij te lastig wordt, moet hij nu uit de weg worden geruimd. Een robot–metgezel van de geheimzinnige figuur ontdekt Gilian echter en dwars door de muur valt hij Gilian aan. Met moeite kan Gilian dit bakbeest vernietigen en Gibson te hulp schieten. Tenminste...

Te laat! Gibson ligt verminkt en onthoofd op de grond, en de dader vlucht net weg! Gilian volgt hem, maar dit levert niets op. De gedaante verdwijnt spoorloos in een doodlopende ruimte.

Verslagen gaat Gilian terug naar het hoofdkwartier, dat in een diepe rouwstemming is gedompeld. De dood van Gibson is een groot verlies voor Junker. Gilian wordt belast met het onderzoek naar de moord op Gibson en het eerste wat hij moet doen, is naar Johns huis gaan en daar proberen informatie te verzamelen over wat John nu op het spoor was. Het is opschieten geblazen, want robots belegeren op dat moment het huis!

Gilian bereikt het huis en heeft de droeve taak om Cathreena, Gibsons dochter — zijn vrouw is al eerder door Snatchers vermoord — op de hoogte te brengen van het overlijden van haar vader. Gilian vindt enkele aanwijzingen. Zo ontdekt hij dat de Snatchers iets te maken hebben met Moskou. Op zich heel vreemd, want Moskou bestaat al veertig jaar niet meer. Verder heeft Gibson ontdekt dat de kunstmatige huid van de Snatchers niet zonder gebreken is: deze kan namelijk niet goed tegen zonlicht. Daarom, redeneerde John, moeten de voornaamste Snatcher steunpunten en vluchtwegen zich ondergronds bevinden. Ondanks dit alles vindt Gilian niets waar hij direct verder mee kan. Gelukkig heeft Cunningham ondertussen de betekenis ontdekt van één van de twee laatste woorden van Gibson: Outer Heaven is een nachtclub in een van de uitgaanscentra van de stad: Centre Plaza. Het was bekend dat Gibson zich regelmatig in dit soort clubs ophield.

Dus rijdt Gilian naar Centre Plaza, om daar tot de ontdekking te komen dat de Outer Heaven alleen voor leden bedoeld is, hij komt er dus niet in. Volgens enkele voorbijgangers kunnen lidmaatschapskaarten gekocht worden bij Cielo, een drankzaak even verderop. Ook daar boekt Gilian geen succes. De eigenaar van de zaak blijkt namelijk een Spanjaard te zijn, en spreekt dan ook alleen maar Spaans! Jammer, jammer. Na wat om lopen komt Gilian in de automatenhal Zone 1 terecht, waar hij bij een 'Snatcher Tataku Game' — Snatcher ramspelletje — een vertaaldisk wint. Dat kwam net van pas...

(wordt vervolgd)

MCCM's lezersservice

Voorraad beperkt

MCCM kent een Lezersservice waarbij u een, sinds MCCM 78 beperkt, aantal produkten kunt bestellen, zoals vorige nummers en/of diskettes en een paar programma's.
De eigen producten die voor september 1995 bij de LezersService verkrijgbaar waren, zijn nu alleen nog te bestellen via de redactie in Rotterdam. Dit laatste alleen na telefonisch overleg vooraf. Bel hiervoor naar de redactie MCCM, telefoon (010) 425 42 75.
Producten van andere producenten, die vroeger werden aangeboden, zijn vanaf MCCM 78 niet meer via MCCM leverbaar.

Produkten		
MC . .	losse nummers MSX Club Magazine leverbaar zijn nog: 26, 31–37, 39–44	*f* 7,50 / 150 BF
MX . .	losse nummers MSX Computer Magazine leverbaar zijn nog: 3, 8–10, 14–19, 21, 22, 24–57	*f* 7,50 / 150 BF
MX . .	losse nummers MSX Computer & Club Magazine leverbaar zijn nog: 58–69, 71–83	*f* 7,50 / 150 BF
DC . .	diskettes diskabonnement MSX Club Magazine, 20–44	*f* 12,50 / 250 BF
DY . .	diskette bij MSX Computer Magazine, 1–56	*f* 7,50 / 150 BF
DX . .	diskettes diskabonnement MCCM, 58–83	*f* 12,50 / 250 BF
MIDX	index inhoudsopgave MCM 1 tot en met 50	*f* 10,00 / 200 BF
MQTS	Quintus, tekenprogramma voor scherm 5	*f* 35,00 / 700 BF
MEMU	MSX4PC – MSX2 emulator voor PC	*f* 25,00 / 500 BF
MEMP	MSX4PCM – plug-in voor muziek bij MSX4PC	*f* 25,00 / 500 BF

De genoemde prijzen zijn exclusief de verzendkosten, Reken *f* 5,– bij een bestelling tot en met *f* 50,–, *f* 10,– bij een bestelling tot en met *f* 500,– en niets daarboven. ❐

Oude nummers

Reeds eerder verschenen nummers van MSX Club Magazine, MSX Computer Magazine en MSX Computer & Club Magazine kunnen worden nabesteld. Ze zijn echter niet allemaal meer op voorraad. De nummers die nog verkrijgbaar zijn, worden genoemd in het kader. Het bestelnummer bestaat uit een code van twee letters, gevolgd door het nummer van het blad.

Naast het bestellen van complete nummers, is het ook mogelijk om artikelen uit de verschenen, ook de niet meer leverbare, magazines na te bestellen. Geef het magazinenummer en de pagina's op in de bestellijst. U kunt zich hierbij laten assisteren door Jan van der Meer, telefoon (050) 541 72 66. We sturen u dan fotokopieën van de desbetreffende artikelen. Hiervoor wordt *f* 5,– per artikel berekend.

Bestellen

Bestellen doet u door het verschuldigde bedrag, verhoogd met het verschuldigde bedrag voor de verzendkosten, over te maken op een van de rekeningen van Aktu Publications BV, onder vermelding van de bestelnummers van de producten die u wilt ontvangen. Vergeet daarbij, als u met Girotel werkt, niet uw naam en adres te vermelden. U ontvangt uw bestelling zo spoedig mogelijk per post. Voor informatie over bestellingen kunt u ons dinsdag, woensdag en donderdag tussen 9:00 en 15:00 bereiken op nummer (020) 639 00 50.

Betalingen

Voor Nederland:
Postgiro 6172462 ten name van Aktu Publications BV te Amsterdam.
Voor België:
bankrekening 172-130-6052-21 van de Rabobank Antwerpen ten name van Aktu Publications BV. ❐

Ja, ik neem tot wederopzegging een

- ☐ abonnement op MSX Computer & Club Magazine, zes nummers per jaar voor * *f* 60,– / 1 200 BF,
- ☐ omzetting van een gewoon abonnement naar een diskabonnement voor * *f* 11,50 / 185 BF per nummer
- ☐ diskabonnement op MSX Computer & Club Magazine, zes nummers per jaar voor * *f* 129,– / 2600 BF,

Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats:.....................................

Handtekening: ....

(bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

Stuur deze bon (of een fotokopie daarvan) naar:
Aktu Publications BV
Antwoordnummer 10237 (geen postzegel!)
1000 PA Amsterdam

Mogen wij even ons visitekaartje afgeven?

ERBO electronics

Reparaties van MSX,
monitoren en andere electronica

TEL/FAX 020 - 6459131

Het adres voor reparaties, uitbreidingen en diverse kabels. Tevens tweedehands computers en toebehoren, ook voor MSX-1.

BEL 0229 - 270618

MSX Club West-Friesland

Voor de laagste prijzen en aanbiedingen of voor het gratis produkt-journaal.

Rondeelstraat 25 1628 KH Hoorn

Hardware Partners Nederland™
Hans & Aly Oranje, Tollenslaan 153, 2741 XZ Waddinxveen

MSX Reparatie
Modificatie
Bouwpakketten
SCSI materialen voor o.a.
BERT SCSI Interface
MEGA SCSI Interface

Telefoon: (0182) 61 89 32 Telefax: (0182) 61 89 32
Telefonisch bereikbaar tussen 19.00 en 21.00 uur Maandag t/m Zaterdag



Hestronic
MSX-Club Oldenzaal & Hardwareservice

Het adres voor
uw MSX-reparaties en
uitbreidingen
bij u in de buurt!

De Joncheerelaan 51
7441 HC Nijverdal
Tel:(0548)654063
Fax:(0548)654768
E-Mail: H.H.Harmsen@elt.hen.nl
K.v.K. 06078090 te Enschede

Daniël Bride's
MSX computer & supplies
Bestevaerstraat 45hs
1056 HH Amsterdam
Tel. 020 - 6128942

Levering uit de grootste MSX-handelsvoorraad van West-Nederland.

Computers:MSX-1/2/2+, (Kleuren)monitoren, (Matrix)-Printers, Linten, Plotter-pennen, Muizen, Memorymappers, (Inbouw)discdrives, FM-PAC-s, SCC's, Manuals, Kabels, Boeken, Tijdschriften, (Educatieve)-Software en meer dan 50 Spelcartridge's, veelal met doosje en manual.

RoGo
Rob en Gonnie de Groot

MSX Soft- en Hardware
Reparatiebemiddeling

Heidelaan 3, 3851 EX Ermelo
Telefoon (0341) 56 29 28

MSX COMPUTER CLUB GOUDA
THE NETHERLANDS

Tel. 0182-372272 (Arjan)
* Voor al uw reparaties, in- & ombouw aan MSX2/2+ en Turbo R. Tevens veel hardware + onderdelen (720Kb diskdrive).

MCR MSX Computers Reparatie

Reparaties, computerverkoop en supplies

Hans Meijers
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel : 078-6511156
Fax: 078-6512648

Sunrise Hardware Service
Pastorij 2, 5508 LV Veldhoven

Hardware & onderdelen
Uitbreidingen, ombouw en reparatie

tel : 040 - 2433159
040 - 2544464

U.M.F. Software Service

BEZOEK ONS OOK OP DE PC-DUMP DAGEN

Bellefleurstraat 26 4421 D.K.
Kapelle Tel: 0113342587

COMPUTER GEBRUIKERS VERENIGING
HARD- EN SOFTWARE O.A. VERKOOP VAN

SCANNER INTERFACE
SVHS-AANPASSING 8280
7 MHZ VERSNELLER
ADVIES EN BEMIDDELING AAN- EN VERKOOP
PD-SOFTWARE
DIVERSE CURSUSSEN EN PROJECTEN

BARTOKSTRAAT 196
5011 JD TILBURG
TEL. 013-4681421 (A.M.)
TEL. 013-4560668 (F.P.)
FAX: 013-4560668

ToTally CHaos

24 uur Online
snelheid 300-14400 Bps
BBS: Tel 045-5708763
spraak: Tel 045-5725995

Kabel-Service door heel Nederland
Tevens Reparatie en 2de hands Hardware

De Nederlandse MSX reparateurs en handelaren